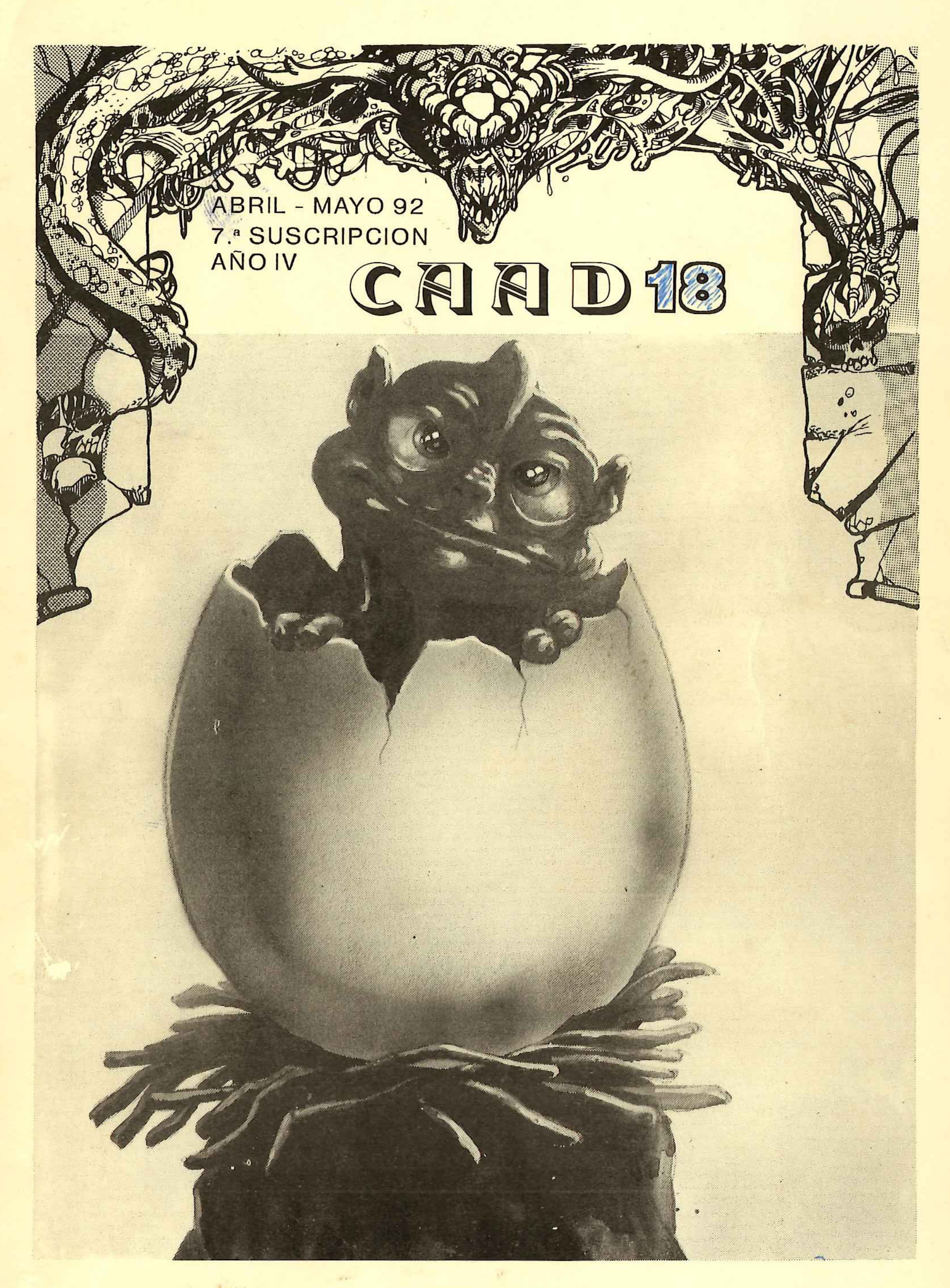
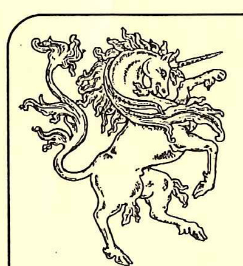
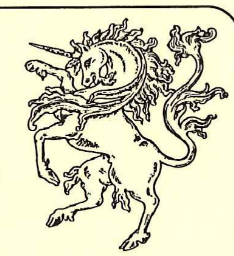


PUBLICACION PARA AVENTUREROS

SUMARIO





DIRECTOR
Juan J. Muñoz Falcó

SUBDIRECTOR
Jorge Fuertes Alfranca

REDACTORES
Andrés R. Samudio - Melitón Rodríguez - JJ Game Master - El Maestro Aventurero - Carlos Martínez Aguirre - Kutu

COLABORADORES
Paco Zarco - The Dark Master - El Caballero Heavy
José Angel Alonso -Raúl Alvarez García
Julio Bayona Beriso - Antonio Peláez Barceló
Fco. Javier del Aguila - Jesbar
Juan Carlos Morales - Antonio Fernández Giménez

Club de Aventuras AD - Apartado de Correos 319 - 46080 VALENCIA

EDITORIAL

Cumplimos 3 años, y digo cumplimos porque el **CAAD** es el nexo que nos une a todos nosotros en nuestra afición, y cada logro y avance del **CAAD** es en realidad un motivo de orgullo para todos los que lo hacemos posible, y entre ellos incluyo a **TODOS** los socios.

Como podréis comprobar, se ha tirado la casa por la ventana. Se ha cambiado la portada, que espero que guste más, y si es así o tenéis sugerencias, ya sabéis, soy todo oídos. También el interior es diferente, con una maquetación que debo agradecer a mi amigo *Antonio Fernández*. Estoy seguro de que os agradará a todos.

Haciendo un breve repaso a los contenidos, tan sólo os quiero destacar entre la gran cantidad de interesantes artículos la jugosa oferta para conseguir números atrasados, tanto para los nuevos socios como para los más veteranos.

Ya es costumbre en el **CAAD** que en cada aniversario, aparte de toda oferta o celebración que se pueda hacer, os regale algo más... y es una muy breve editorial... como ésta. Espero sinceramente que os guste el nuevo CAAD.

Juan J. Muñoz Falcó

NOTA: Os prometí en el anterior **CAAD** que habría un regalo en éste, un ejemplar del extinto fanzine ***A Través del Espejo***, que editaba el subdirector del **CAAD** y gran amigo mío *Jorge Fuertes*. Por desgracia, no hubo para todos, ya que sólo quedaban 19 números, que en sorteo han correspondido a los siguientes socios:

Francisco Bretones Castillo
José Antonio Guardia
Arturo Pérez Mulas
Enrique Laborde Jorge
Rogelio Villellas Bona
Bosco Curtu Massé
José Angel Alonso
Iñigo Izal Azcárate
Jaime Orenga Aragonés
José Luis Cebrián Pagüe
Pedro Pinillas Marqués
José Miguel Bernal Delgado
Luis Guillermo del Corral
Roberto Bernardo Cagigal
Sergio Rodríguez Cobos
Antonio González
Marco Antonio Trapiella
José Daniel Carbonell
Antonio Brey LLadó

EL MUNDO DEL ROL

Por... Melitón Rodríguez

Hola, ya estoy aquí un fanzine más. Al fin, al fin comienzo a recibir cosas vuestras, estoy recibiendo dudas, algunos módulos y algún que otro comentario.

Las dudas de momento las estoy contestando *PERSONALMENTE* ya que son pocas y no me parecieron de interés general, pero la sección de dudas sobre ***ROL*** está abierta y comenzaré a publicar las respuestas en cuánto sean suficientes.

Hoy quería hablaros de los clubs. Los juegos de ***ROL*** son por definición juegos de grupo, es imprescindible tener al menos cinco o seis personas para que la "*magia*" empiece a funcionar. Una queja típica que me han enviado gente a la que iniciado en esto del ***ROL*** es: "*Jo, tío, tengo la campaña más maravillosa del mundo*" (eso suelen creer todos los masters principiantes) "*me sé las reglas a pie juntillas y no encuentro a nadie con quién jugar, Jo!*". O bien la de: "*Puff, tó eso que cuentas está mu bien pero no hay partías aquí en mi puebo. Yo quero jugá pero no hay de eso por anquí*".

Lo curioso es que es frecuente que las cartas vengan las dos del mismo pueblo. Por ejemplo, cuando se montó la asociación de ***ROL*** de San Fernando (Cádiz), yo ya había reunido a mi alrededor a una veinte personas (bueno indirectamente se habían aficionado por mi culpa muchos más en Cádiz). La asociación la montaban seis personas que jugaban al **Señor de los Anillos**. Un día mis jugadores llamaron para apuntarse:

MI JUGADOR: *Hola, ¿asociación Eriador?*
TIO DE LA ASOCIACION: *Ajá, aquí es.*
MJ: *Hola, queríamos apuntarnos a la asociación.*
TA: *Oh, estupendo, sólo tenéis que venir a la próxima reunión.*
MJ: *Vale iremos los que podamos.*
TA: *Genial, ¿cuántos sois?*
MJ: *Unos dieciséis.*
TA: *¿Qué?*
MJ: *Dieciséis.*
TA: *¡La hostia!. Nosotros pensábamos que estábamos solos aquí.*
MJ: *No que va.*
TA: *Nosotros tenemos el MERP y un montón de módulos ¿Que tenéis vosotros?.*
MJ: *Pues el D&D, el AD&D, el TRAVELLER,* ***Cthulhu****, STAR WARS, STORMBRINGER, AQUELARRE, RQ, KILLER,...*
TA: *Vale vale, para. Os esperamos para la próxima reunión.*
MJ: *Vale tío.*
TA: *Vale.*
AMBOS: *(Click)*
MJ: *¡Cachis, se me ha olvidado preguntar cuándo es!...*

La situación es de lo más corriente. Alguien se muere de ganas por jugar a **ROL** y resulta que en el piso de abajo, esos que montan el escándalo cada Viernes están jugando al ***PARANOIA***. Por eso quiero que a partir de ahora me mandéis las direcciones de vuestros clubs, reunión de amigos, o lo que sea que tengáis para que otra gente de vuestra misma localidad pueda unirse a vosotros.

En las grandes ciudades como Madrid sobran las oportunidades de jugar a **ROL**, enormes clubs, casi instituciones como el club ***HÉROE*** montan todo tipo de partidas y competiciones en sus locales fijos. Sin embargo, en los pueblos y en las ciudades más pequeñas la oportunidades son mínimas. Por eso procuraré publicar todas las reseñas que me lleguen de nuevos clubs.

Podemos comenzar por la iniciativa de *Ramón Riera Font*. *Ramón* pretende fundar una federación de Clubs de **ROL** que permita la difusión de los módulos, variaciones, ayudas, etc entre los diferentes clubs de España. En otros países ese tipo de cosas existen. Aquí la agrupación está fuertemente ligada a las editoriales y a sus revistas. No sería malo que hubiese más contacto entre las pequeñas agrupaciones de **ROL** regionales para que pudiesen presionar a las editoriales. Exigirles un poco de calidad en algunos de sus productos que son sinceramente basura, pero que la gente compra porque no le queda más opción si quiere tener su juego favorito completo. Por no hablar de cuándo sacan algún juego al mercado y en cuanto las ventas decaen ligeramente, suspenden la producción y dejan a los compradores con menos de la mitad del material prometido. *Ramón* está sinceramente interesado en fomentar el contacto entre *roleros*. Yo le he visto anuncios en todos los fanzines del género, el último en el ***CAAD 17***, y me ha pedido que publique una pequeña reseña que yo transcribo literalmente.

La iniciativa que pienso llevar a cabo, es una especie de Club de Clubs, no una fusión, ni nada parecido, si no una especie de confederación, un síndico para presionar en algunos aspectos a las casa comerciales, para apoyar a las personas que aún empiezan en su ciudad y necesitan ayuda, clubs que nacen con poca fuerza. Además serviría para tener información regular y puntual de lo que hacen los otros clubs, saber sobre las jornadas importantes y poder sacar del club esa "campaña tan genial" *que te salió tan inspirada y verla publicada en algún fanzine (quien sabe, quizás propio del Círculo o en alguno aventurero o de los que ya salen de* ***ROL****).*

Aquí tengo que incluir que ésta sección siempre está abierta a vuestras colaboraciones, módulos y lo que se os ocurra.

Además de todo esto, intercambios, ayuda, etc... muchas cosas que en una breve sección de ***ROL*** *no te da espacio para poner y que sería interesante tener en cuenta. Una de las actividades que tenía pensado iniciar a nivel del Círculo ya, cuando fuésemos bastantes, sería un* ***JPC*** "a precio de coste". *Y no creo que haga falta decir nada más, todos, absolutamente todos estáis invitados a participar en el Círculo.*

Escribid o llamad a :

Ramón Riera Font

Avinguda França, 206

17840 - Sarrià de Ter (Girona)

Teléfono: (972) 209627

Bueno pues ahí queda la propuesta de *Ramón*. Yo por mi parte puedo decir que en San Fernando (Cádiz) podéis contactar con la asociación **Eriador**. Escribidme simplemente a mí. Espero recibir montañas de cartas de clubs de **ROL** por toda la geografía Española y más allá también. Publicaré las direcciones a medida que lleguen. Espero que consigamos algo y mucha más gente pueda disfrutar de éste vicio tan sanote.

¡Jo!, hoy me ha quedado más que apocalíptico el artículo. Me voy a meter a político en cuanto me saquen de la habitación acolchada....

EL FOLLON DE LAS SIGLAS

Sin duda, alguna vez os habrá ocurrido que, leyendo un artículo, el autor empleó unas siglas que por un momento os dejaron pensando "*¿XXX? ¿Y qué es eso de XXX?*". Para evitar esto en la medida de lo posible, y dado que el uso de siglas es inevitable, a continuación tenéis un breve sumario de las más comunes, tanto en inglés como en castellano, referido a todo tema que tenga cabida en éste fanzine. Espero que os sea de utilidad:

AAC: *Advanced Adventure Creations*. Compañía de programación de aventuras.
AC: Aventura Conversacional, con o sin gráficos.
CAAD: Lo siento, no tengo datos sobre esta...
EXUP: *Exhaust Ultimate Power-valve*... er... creo que me he equivocado de sección con ésta...
GBM: *Game By Mail*, lo mismo que un **JPC**.
GCU: *Grupo Creators Union*. Compañía de programación de aventuras.
HD: *Hard Disk*. Disco duro. Dispositivo de almacenaje de datos.
JDR: Juego De **ROL**. Los clásicos de mesa.
JPC: Juegos Por Correo. Los buenos y viejos **JPC**. En la sección de Silvania tienes cumplida información sobre ellos.
KB: *Kilobyte*. Unidad de capacidad que contiene 1024 bytes. Usada para indicar la memoria de ordenadores modestos. Más conocidas como "***Kas***".
MB: *Megabyte*. Unidad de capacidad que contiene 1024 KB. Se usa para indicar el tamaño de la memoria de los ordenadores grandes y de sus discos duros. También conocidas como "***Megas***".
MM: No, no es Muchos Memos, aunque lo parezca... es Micromanía.
PBM: *Play By Mail*, o Jugar Por Correo. Categoría que engloba a todos los juegos que usan el correo para desarrollarse.
RPG: *Role Playing Game*. Significa "juego de interpretación de un papel" y se aplica generalmente a los juegos de **ROL** convencionales, o sea, de mesa, pero por extensión, son más conocidos con esas siglas los juegos de ordenador que tratan sobre **ROL**.
SJ: La última revista aparecida. Super Juegos.

Ahora viene el tópico de decir que no están todas las que son, pero sí son todas las que están. Si echas alguna a faltar, nos cuentas cual y se incluirá en futuras ediciones de este breviario.

SOLUCIONES SERIALIZADAS

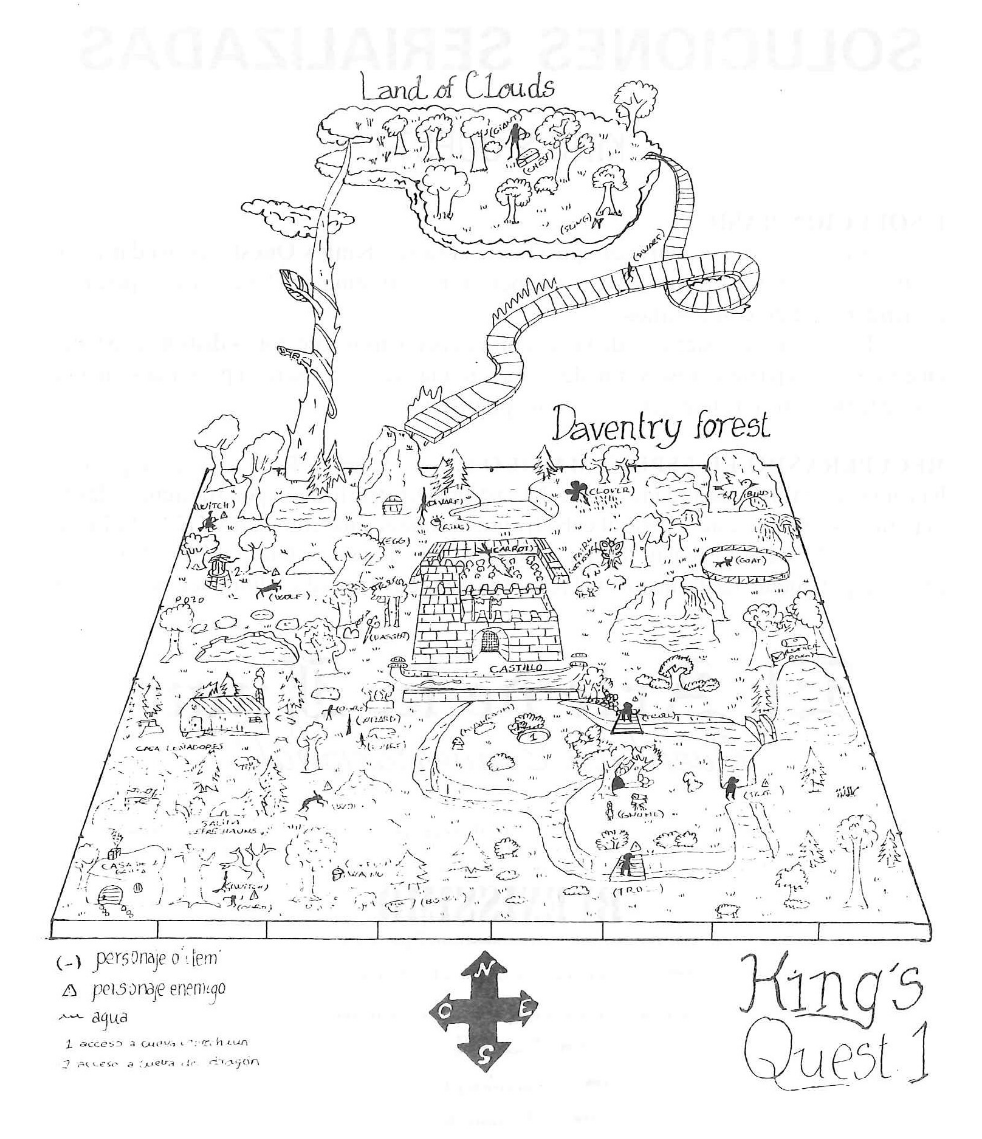
KING'S QUEST I

I. SOLUCION BÁSICA

Tu objetivo en este primer episodio de la saga "**King's Quest**" es ayudar a *Sir Graham* a encontrar los tres tesoros que permitirían al reino de Daventry recuperar su esplendor perdido con los años.

Los diversos "*puzzles*" de la aventura tienen varias soluciones distintas, así que en esta primera parte se resolverán de la manera más sencilla y será la próxima solución la que te permitirá acabar con la máxima puntuación.

RECUPERANDO EL ESPEJO MÁGICO (*Magic Mirror*): Recoge la daga que hay bajo una piedra en la localidad al Oeste del castillo. Dirígete hasta el pozo de agua y, desde la parte posterior de éste, súbete al cubo (primero sube el cubo con *TURN LEVER* y luego *CLIMB BUCKET*). Al llegar al fondo del pozo, salta al agua y bucea (*EXIT BUCKET, DIVE*) rápidamente hasta alcanzar el pasaje de la pared izquierda. Ahora llegas a la cueva



NOTA DEL MAPA:

Para ver con claridad las localidades que corresponden a cada parte del dibujo, puede trazarse una línea que vaya de cada lado del mapa al lado de enfrente. Dichas líneas deben trazarse por los puntos marcados.

en la que está el dragón protegiendo el espejo. Sitúate ante él y lánzale la daga (*THROW DAGGER TO DRAGON*). Ya puedes coger el tesoro y volver por donde llegaste, tecleando en la superficie del agua *CLIMB ROPE* para escalar.

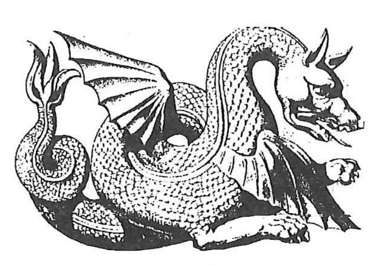
RECUPERANDO EL COFRE MÁGICO (*Magic Chest*): Necesitas en primer lugar un tesoro de lo que hay desperdigados por el juego, como puede ser el huevo de oro que está sobre un árbol al Noreste del castillo (necesitarás *CLIMB THE TREE*) o la nuez, también de oro, que hay dos localidades al Norte de la del huevo (bastará con coger cualquier *WALNUT* o abrirlo).

Con cualquiera de estos dos tesoros (u otro del juego) dirígete a uno de los puentes sobre los rápidos del río, custodiados por un troll que te pedirá algo de valor. Accede a sus deseos y cruza el puente. Te verás ante un gnomo que te pregunta su nombre. En caso de que no lo aciertes, te entregará una llave que abre una puerta que hay algunas localidades al Suroeste. Tras cruzar dicha puerta, accedes a un entramado de escaleras que te conduce al reino de las nubes. Dirígete una vez al Sur, examina el agujero del árbol que allí hay y coge el tirachinas (*SLINGSHOT*). Dicho tirachinas sirve para abatir al gigante que por las nubes se pasea y que custodia el cofre. Debes usar cantos de los que hay en las orillas de un lago al Oeste del castillo (*PEBBLES*). Así, teniendo arma y munición, y estando frente al gigante, *SHOOT GIANT WITH SLING*. Coge el tesoro y regresa a Daventry.

RECUPERANDO EL ESCUDO MÁGICO (*Magic Shield*): Necesitas el trébol de cuatro hojas (*FOUR-LEAF CLOVER*) que está una localidad al Este y dos al Norte del castillo. Desde allí, dos veces al Este, debe aparecer un pájaro, águila o cóndor (según la versión; además, en la versión ***SCI*** dicho animal no aparece hasta haber encontrado los dos primeros tesoros) al que debes agarrarte usando las acciones *DUCK* y *JUMP* cuando pase sobre ti.

Tras un bello vuelo eres depositado en un claro incomunicado por los rápidos del bosque. En la localidad del Oeste hay una seta que debes recoger. Luego tírate por el agujero del suelo y camino por la caverna hasta llegar frente a una rata, que te dejará el camino libre si le entregas algún tesoro. Tras cruzar la puerta que el bicho custodiaba, llegas al reino de los *LEPRECHAUNS*, que atontados por el poder del trébol, te dejarán vía libre hasta el mágico escudo que hay junto al trono. Con él en tu poder, ve al Oeste, cómete la seta y pasa por el agujero de la pared, que te devolverá al bosque de Daventry. Ya puedes volver al castillo, donde el final del juego te espera...

Raúl Álvarez García



NOTICIAS

* Los aventureros poseedores de un *PC* están de enhorabuena. Se nos acaba de comunicar que *Javier San José* está dando los últimos retoques a un parser que ya se encuentra en período de pruebas. La criatura responde por ***SINTAC***, o *Sistema Integrado de Creación de Aventuras*. Consta de un compilador, un intérprete y un ''*debugger*'' (para ejecutar la aventura paso a paso). En esta primera versión sólo se soporta el modo texto, tanto en 40 como en 80 columnas, y admite el uso de menús en lugar del clásico tecleo. Según nos han dicho, el límite del *SINTAC* lo pone la imaginación del autor. Esperamos en breve poder ofrecer un informe de funcionamiento del mismo.

* De nuevo *Raúl Alvarez García* nos hace un intenso repaso a las novedades de Sierra:
''**The Dagger of Amon-Ra**'' está a la venta en USA desde finales de mayo. La versión *PC VGA* ocupa seis discos de alta densidad y cuesta $69.95. Nos volvemos a encontrar con Laura Bow (protagonista de ''**Colonel's Bequest**'') que anda en busca de trabajo. La historia se narra a mediados de los años 20 en Nueva York y cuenta la búsqueda de la daga de Amon-Ra en el museo Leyendecker, que se ve poblada de extraños asesinatos y ritos.
''**King's Quest VI**'': La versión *PC VGA* estará disponible a partir de las próximas navidades, y ocupa 12 megas. Reencontramos a Alexander-Gwydion, que va al rescate de su amada Cassima, secuestrada por Mordack, que contrariamente a lo que pensábamos, sigue pululando por este mundo. Además, Alexander deberá enfrentarse a un Visir y liberar a las Islas Vertas de su tiranía. Todo un reto. Gráficamente es impresionante, mejor si cabe que "**King Quest V**".
''**Quest for Glory III: The Wages of War**'': El héroe debe evitar la guerra entre las diferentes gentes de una región que se antoja africana. La aventura transcurre en selvas y sabanas, y parece de elevada calidad.
''**Police Quest I**'' y ''**Quest for Glory I**'' se han vuelto a diseñar con bellos gráficos *VGA* y el sistema de iconos Sierra.
Además, se está trabajando en ''**Leisure Suit Larry 6**'', ''**Willy Beamish 2**'' y ''**La Isla del Dr. Brain**'', entre otros. "**Larry V**" está protagonizado por Larry y Patti. El busca a las tras mujeres más sexis de USA para que sean azafatas del programa ''*America's Sexiest Home Video*'' y Patti investiga en la mafia de la pornografía y el vicio en general. La concepción del juego es totalmente diferente a los Larry anteriores, ya que no puedes morir en ningún lugar, la mayoría de los ''puzzles'' tienen varias soluciones y el juego no es nada lineal, pudiendo realizar las misiones en cualquier orden. Por cierto, la carátula de **LSL5** tiene mensajes subliminales. Hay tres palabras. Si no cambian la portada en España (ya lo hicieron con **KQ5**) veremos de qué se trata.

DYNAMIX: Esta compañía presenta dos títulos importantes...
''**Betrayal at Krondor**'', primera parte de ''**The Riftwa Saga**'', una serie de *RPGs* impresionante en gráficos y concepción técnica.
''**Space Quest V**'' presenta grandes novedades. La primera es no ser diseñado por sierra, y la segunda que Scott Murphy (creador junto con Matt Crowe del personaje *Roger Wilco*)

desaparece del proyecto. El programa es una parodia de "**Star Trek**" en muchos aspectos, y conserva el típico humor de la saga.

* *Rubén Aguilera Nieto* inicia este verano un *JPC* en pruebas llamado **RAAN Crusade**. Ya se os facilitará mas información cuando probemos dicho juego.

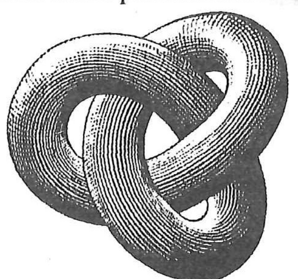
* Nos informa *Angel Antonio del Rio* que está trabajando en el desarrollo de un creador de aventuras en *BASIC* para *Amstrad CPC*, y que agradecería a todos los usuarios de ése ordenador que le escribiesen con sus sugerencias, ayudas, trucos de programación útiles, etc. Afirma *Angel* que está dispuesto a cederlo gratuitamente a todos aquellos que lo deseen. Podéis contactar con él en la siguiente dirección:

Angel Antonio del Rio
Campo Real, 4, 4-A
Alcalá de Henares
28806 MADRID

* Los chicos de *Peñazo Soft* no paran, y ya están trabajando en su siguiente proyecto, que responde por "**Achús, Babilonia**", cuyo argumento nos cuenta las peripecias de (textualmente) "*un tío medio lelo que tiene que recuperar un prototipo revolucionario de cadena para cisternas que le ha robado un esquizofrénico*"... como vemos, *Peñazo Soft* siempre en esta línea tan innovadora y propia que les caracteriza. Llevan programado un 30 % del juego, y como por lo visto pronto vamos a tener parsers para *PC*, probablemente también veamos la aventura para estos ordenadores.

Nuestro subdirector, *Jorge Fuertes*, nos ofrece dos noticias calentitas...
THERMIGHTS es la última creación del inigualable *Carlos Sisí*. La aventura está siendo creada con la colaboración de *Kenny Daglish* y otros integrantes de *Games Workshop*. Como con cada uno de sus lanzamientos, ***Wazertown Works*** va a revolucionar el mundo de la aventura con 2.000 localidades, un montón de personajes con 14 tablas de comportamiento, gráficos *VGA* en 256 colores, sonido *Sound Blaster* y otros muchos avances. Preparamos un amplio reportaje para el próximo ***CAAD***.

EL grupo *ATE* y *STORE SOFTWARE*, a la vez que anuncian su cierre definitivo, declaran de dominio público tanto los programas que distribuía, así como los fanzines, pudiendo cualquier entidad reproducirlos total o parcialmente siempre y cuando se cite la fuente.



PUNTOS DE DISTRIBUCION DEL CAAD

De nuevo os hago saber los puntos de España donde podéis adquirir los número de CAAD según se publiquen.

ZARAGOZA

COMICS TAJ MAHAL
Juan Pablo Bonet, 20

JUEGOS LUDO Z
Avd. Goya, 72 (Pje. comercial)

INFORMATICA JAVIER MAINAR
Liñán, 2

VALENCIA

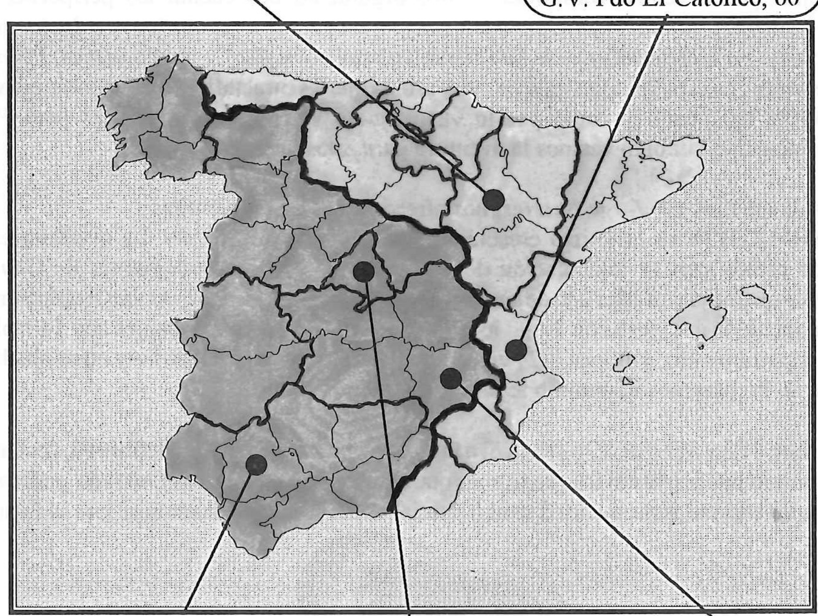
VALHALLA
Pedro III el Grande, 13

KRYPTON COMICS
Matías Perelló, 25-B

FUTURAMA
Guillén de Castro, 53

LUDOMANOS
Castellón, 13

LIBRERIA SORIANO
G.V. Fdo El Católico, 60



SEVILLA

DIBUJOS ANIMADOS
Cuesta del Rosario, 16 C

MADRID

ARTE 9
Hermosilla, 143
Cruz, 37

ALBACETE

COMIC-ROL
Octavio Cuartero, 25 bajo

DESARROLLO DE ARGUMENTOS ESTRUCTURADOS

Por... Toni Máster

VII.- LOS COMIENZOS

Una vez desarrollada la aventura en su parte fundamental llega el momento de pensar en un comienzo que resulte lo suficientemente atractivo como para que el jugador sienta deseos de seguir explorando el mundo que has creado para él.

En este momento debes decidir que tipo de empiece es el más adecuado. Podemos distinguir varios:

* El personaje aparece en una situación comprometida y solo dispone de un número determinado de órdenes para salir del atolladero o bien fenecerá trágicamente. Es el caso de *La Diosa de Cozumel* (**Aventuras AD**), en donde apareces nadando con unos tiburones nadando alrededor de ti.
* El personaje no corre peligro inminente, pero la zona de exploración se refiere a unas pocas localidades de las que es imposible salir sin resolver antes algún tipo de acertijo.
* El personaje puede recorrer una considerable extensión en la que se le comienzan a plantear problemas que deberá resolver para llegar a nuevas zonas del mapa o para resolver la aventura.

No cabe la menor duda de que una adecuada elección del comienzo es muy importante. Solo pensad en que es lo primero que ve el jugador de todo vuestro trabajo.

VIII.- LOS PROBLEMAS

Esta es una de las fases más importantes de todas. Debes anotar cuidadosamente los problemas, acertijos, trampas o similares que vas a ir colocando en el camino del osado que se atreva a jugar con tu aventura.

Es imprescindible que tengas en cuenta la manera de pasar dichas dificultades, los objetos a utilizar y como, la situación del *P.J.*, si es necesaria la ayuda de alguien, que sea de noche, etc.

Este es el momento de hacer una lista de todos los objetos que incluirás en el juego. No es mala idea añadir algunos sin una utilidad concreta; solo para despistar.

También es la ocasión para señalar en el mapa la posición de cada objeto, el lugar o lugares donde se usará, sitios donde su presencia desencadena algún tipo de acción (un brazalete nazi en una sinagoga es sinónimo de problemas para el *P.J.*), etc.

No cabe duda de que esta es la parte que requiere una mayor elaboración. Es donde se fragua el 80% de la aventura. El que sea buena o mala depende en gran medida de los problemas y de su dificultad.

IX.- LOS FINALES

Un final es toda acción que conlleva la terminación de la aventura, ya sea de una forma correcta o por óbito del personaje.

Es de suponer que al definir los problemas con los que se topará el jugador ya hayas decidido su muerte si falla en alguno de ellos o si comete alguna torpeza en su deambular. En caso contrario, hazlo ahora. Procura que su muerte no sea frustrante. Evita la defunción súbita. Es conveniente darle siempre una última oportunidad o avisarle de algún modo de que se está metiendo en un lío. Si aún así sigue en sus trece no te preocupes, él se lo ha buscado.

Anota las formas que hay de acabar correctamente tu aventura. Volviendo sano y salvo a una localidad específica, consiguiendo un determinado objeto, etc.

A este respecto podemos hablar de :

* *Finales Únicos*: Si solo existe una forma de acabar la aventura.
* *Finales Múltiples*: Existen varios finales dependiendo de las acciones del *P.J.* durante la misma. Esta modalidad otorga a la aventura un atractivo especial; se puede jugar varias veces intentando llegar con éxito a su conclusión siguiendo otros caminos diferentes.

Es a tí a quien corresponde decidir que tipo de final deseas.

A estas alturas ya puedes decir que tienes un argumento perfectamente comprensible y listo para ser introducido en el ordenador. Como se puede comprobar, una de las ventajas de este sistema es la posibilidad de que otra persona distinta al creador se encargue de la programación. El hecho de tener todo bien claro le ahorrará tiempo y esfuerzo. Lo cual siempre es de agradecer.

Con esta entrega finaliza la serie que he dedicado al desarrollo de argumentos estructurados. Espero que haya sido de ayuda y quisiera pensar que ha gustado a los socios del **CAAD**. Si tenéis alguna duda sobre este sistema o queréis discutir algún punto, en el **CAAD 11** aparece mi dirección.

¡SALUDOS AVENTUREROS!

EMULADOR DE SPECTRUM

Tal y como os prometí en el anterior **CAAD**, la lista de aventuras disponibles *GRATIS* junto al emulador, han aumentado considerablemente. Nada menos que todo el saco de aventuras de *A Través del Espejo* es ahora de dominio público, y podéis conseguirlas sólo con mandar un disco formateado con vuestros datos en la etiqueta y 100 pesetas en sellos, pero eso sí, sólo para *PC*. Veamos ahora la lista:

ESPAÑOLAS: *El Cruzado, Excessus, Heresville, La Caverna del Dragón de Bronce, La Maldición de los McLeod, Alicia en el País de las Maravillas.*

INGLESAS: *The Hobbit, Circus, The Incredible Hulk.*

De las cinco nuevas adquisiciones, las dos primeras están realizadas por *Carlos Sisí*, mientras que las restantes son obra de *Daniel Querol*. **TODAS** las aventuras se incluyen gratis junto con el emulador. Eso sí, no he recibido ninguna aventura inglesa en el formato del emulador. En cuando empiece a recibir, empezaré a ponerlas.

Respondiendo a varias cartas, diré que no hay versión 128 porque el autor no tiene datos ni documentación sobre la paginación de memoria. Me ha comentado que en el momento disponga de ello, se podrá a trabajar en la nueva versión. Si alguno de vosotros tiene la información, o puede conseguirla de algún modo, ya sabéis...

Se copiarán gratis con el emulador todo tipo de aventuras inglesas de calidad, como *Rebel Planet, Kayleth, Seas of Blood, Price of Magic, Red Moon...* en fin, todas las buenas. En castellano se incluirán aquellas cuyo autor especifique que no le importa verla reproducida.

CONCURSO CHICHEN ITZA

Este concurso está dirigido a todos los socios del **CAAD**, y el modo de participar es sencillísimo. Basta con indicar cual es la última orden necesaria para terminar el juego. El premio es una réplica fidedigna del objeto que el dios *Kukulkán* te entrega al ser liberado.

Hasta ahora tan sólo se han recibido dos respuestas correctas, que pertenecen a *RAUL ALVAREZ GARCIA* y a *JAVIER MORAL PEREA*. Bien por los bravos aventureros. Aún quedan ocho réplicas más por repartir, así que intentad acabar *CHICHEN ITZA* y mandad la respuesta. Eso sí, para evitar ``*soplos*'' o ``*filtraciones*'', junto con la respuesta, incluid una pequeña guía para acabar el juego, lo que demostrará que efectivamente lo habéis acabado.

En ésta sección se irán incluyendo los nombres de los aventureros que consigan responder correctamente, hasta alcanzar el cupo de 10. Como ya he dicho antes, ocho aventureros más pueden aspirar al premio... ! Suerte !

LISTA DE GANADORES:

1.- Raúl Alvarez García	2.- Javier Moral Perea
3.- ???	4.- ???
5.- ???	6.- ???
7.- ???	8.- ???
9.- ???	10.- ???

Enhorabuena a ellos.

COMENTARIO DE AVENTURAS

MUNDO SUBTERRANEO

Nos encontramos ante una nueva compañía de aventuras llamada **AAC** y dirigida por un tal *JON*, que con ***MUNDO SUBTERRANEO*** (una de las muchas aventuras realizadas por dicha compañía) pretende sumergirnos en el ambiente mágico de las cavernas (*Aventura Original*, por ejemplo).

Nuestra misión consistirá en cargarnos al dragón de turno para que, con sus riquezas, vuelva la prosperidad y el buen tiempo a nuestro querido pueblo. Con este simple argumento línea ``*The Hobbit*`` se desarrolla una aventura en la que la sencillez de los problemas hará que la terminemos casi en una sentada. Los gráficos son bastante pasables (en la línea *Aventura Original-Cavernas de Fafnir*) y hay muchos personajes que se mueven ``*a lo loco*`` por las cavernas (recordando a los goblins de ``*The Hobbit*``).

No sé si os habréis fijado, pero hasta aquí no he hecho más que compararla con otras aventuras, y es aquí donde la aventura se quiebra. La mayoría de los problemas y situaciones están sacados de varias aventuras (el Orco torturando al Kender = Troll y Kender de ``*El Señor del Dragón*``, la salamandra = Mackle de ``*Las Cavernas de Fafnir*``, el pergamino teletransportador = pergamino de ``*Wiz Lair*``, entre otros) haciendo que la originalidad del desarrollo se reduzca considerablemente.

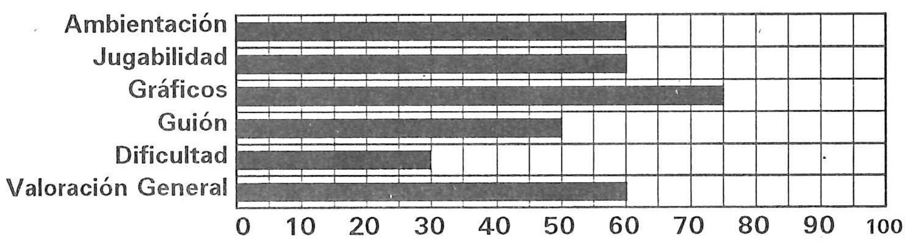
La jugabilidad también baja, sobre todo debido a un curioso efecto del que adolecen otras aventuras: Según la acción que hagas el ordenador te responde con una línea en blanco, quedándote sin saber si lo que intentas hacer es para bien o para mal, si fu si fa, en fin, que te quedas con un interrogante sobre la cabeza.

Por cierto, es destacable que el final no se limite a un simple mensaje sino a un buen gráfico. A pesar de estos defectos, se ve que *JON* puede ofrecernos mejores y más originales aventuras que esta, y esperamos ver pronto sus otros trabajos.

MI OPINION DE ...

Mundo Subterráneo es la mezcla de varias aventuras de la Bolsa del **CAAD**, y esto se nota mucho, pues el autor al no esforzarse en el argumento, ha cogido las situaciones que más le agradaban de las aventuras y las ha unido mediante el desarrollo general para crear una nueva aventura, que es la que tenemos entre manos.

Además, para *128 KB* se esperan aventuras con un desarrollo mucho más largo que el establecido en ésta. Bueno, también tengo que decir que lo de los goblins y los demonios del laberinto ilógico y su semejanza con *THE HOBBIT* está hecha adrede, ya que hay un cartel que si lo examinas te sale algo así como ``*recuerdos de Bilbo Bolsón*``



NOMBRE: **Mundo Subterraneo**
VERSIONES: **Spectrum 128**
COMPAÑIA: **Advanced Adventure Creations (AAC)**
AUTOR: **Juan Manuel Martín Castillo**
PRECIO: **350.- (aprox.)**
COMENTADOR: **El Caballero Heavy**
DISTRIBUIDOR: **AAC**



EL ARTE DE LA FUGA

Buena aventura esta que nos presenta *Peñazo Soft*, original y divertida. Unos buenos gráficos y simpáticos personajes nos acompañarán durante nuestra estancia en un campo de concentración nazi, donde, junto a nuestro copiloto, hemos ido a parar por desgracia. Un reloj nos informará constantemente del tiempo y por tanto de la hora de cumplir nuestros deberes como prisioneros (léase pasar lista, comer, etc.) que en un papel en la primera localidad en que aparecemos están escritas.

Con un guión muy a la videoaventura **THE GREAT ESCAPE**, nos veremos envueltos en una aventura humorística en la que a medida que transcurren los días avanzaremos hacia la solución final: huir del campo de concentración. Todos los objetos cogíbles (cerca de medio millón, o falta poco) se pueden examinar, además nos hemos de fijar en los que vemos en el gráfico y no salen en la descripción de localidad.

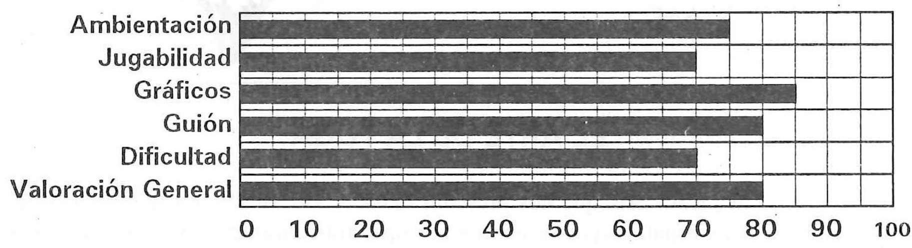
Incluso se ha previsto que haya situaciones que se puedan solucionar de diferentes formas, como ocurría con aquella vieja aventura española llamada **ABRACADABRA** en la 2ª parte. La dificultad es bastante aceptable y la jugabilidad correcta. todo sucede con lógica y si hay algo complicado, el autoro autores nos dan todo lo que necesitamos para saber cómo se hace.

Los *PSIs* están en su lugar, además de que todos pueden moverse y lo hacen inteligentemente, es decir, según la hora que sea se van a un lugar o a otro. Lo que ya no sé, es si el movimiento de todos es real o simulado (el sargento *Zeruyo* y alguno más me parece que es real) ya que el programa sólo nos dice que tal personaje ``*se va*``. Los

personajes entienden el coger-dejar (pueden llevar objetos) y algunas cosas más, pero principalmente el tratamiento con ellos es el típico de darles un objeto determinado. Algunos reaccionan dependiendo del objeto que llevamos o si hemos hecho alguna gamberrada (chorizar algún objeto, por ejemplo).

Hasta aquí todo muy bien, pero hay algunas cosas que pueden mosquear un poco (¡o bastante si jugamos merendando, je!) y es que nos han puesto un escenario en el que las cosas repugnantes están a la orden del día (objetos cogibles con su descripción o los lavabos, por ejemplo). O sea, un humor bastante escatológico.

En fin, una aventura muy recomendable, con buenos detalles, con la que las horas os pasarán volando viendo a *Indiana Jones* o a *Christian Dior* deambular por este particular campo de concentración. Tal como dice la pantalla de presentación, "*juego mu vueno*". Esperamos ansiosamente nuevas producciones de los "*refinados*" chicos de *Peñazo Soft*.

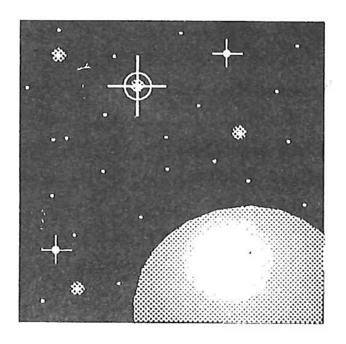


NOMBRE: **El Arte de la Fuga**
VERSIONES: **Spectrum 128**
COMPAÑIA: **Peñazo Soft**
AUTOR: **Antonio Jara de las Heras**
PRECIO: **350.-**
COMENTADOR: **El Caballero Heavy**
DISTRIBUIDOR: **Peñazo Soft**



RETAZOS DE LA AVENTURA

- ¿A que no sabes cual es el coche de los jugadores de rol?
- No.
- El Citroën PX.
(Aplausos y pedradas a la atención de **Julio Bayona***)*



05.07.7302; 12:30 T.U.

Sada Belarte despega de Centaurus a bordo del Mensajero.

23.09.7302; 03:45 T.U.

El Mensajero sale del hiperespacio dentro del Sistema Vega.

25.09.7302; 16:20 T.U.

Sada sobrevuela Circe recogiendo datos de sus defensas.

25.09.7302; 16:55 T.U.

El Mensajero se dirije hacia Astol, el planeta-cárcel.

26.09.7302; 01:17 T.U.

El Centro de Seguimiento Federal pierde el contacto con Sada.
Causa: DESCONOCIDA.

Algo maravilloso va a ocurrir...

INFORME: LA AVENTURA ORIGINAL II

Por... El Maestro Aventurero.

A continuación vamos a dar un vistazo al que por ahora es el más ambicioso proyecto de aventura conversacional realizado en España, pero antes de todo, hagamos un poco de historia acerca de cómo se gestó la aventura...

Retrocedamos hasta algo después de la publicación de la **ORIGINAL I**. En vista del éxito obtenido, se trazan proyectos en *Aventuras AD* para crear nuevas aventuras fantásticas, pero sin ser una continuación de la **ORIGINAL I**. Entre estos proyectos cabe citar **ALI BABA** y un proyecto sin nombre definido conocido como **MAGICA** en la que éste elemento, la magia, imperaba sobre el resto.

Ninguno de los proyectos prosperó, pero para cubrir un hueco importante, se decide la creación de una aventura sobre temática espacial. Como todos sabéis, se trata de la **AVENTURA ESPACIAL**. En un principio, se encargó la dirección del mismo a *Juan J. Muñoz*, pero al introducirse el sistema de manejo por menús (*MMI*), debe encargarse *Andrés Samudio* del mismo, dada su mayor complejidad.

Por fin, mientras se está gestando **TEMPLOS SAGRADOS**, hay luz verde para iniciar el proyecto **ORIGINAL II**. Se encarga la dirección a *Juan J. Muñoz*, la programación a *Juan Luis Cervera* y los gráficos a *Paco Zarco*. El guión se empieza a perfilar a finales de 1990, y en enero está lista completamente la primera parte, y en un 70 % la segunda.

El programador y el grafista se ponen a sus respectivas labores, y los gráficos de *Paco Zarco* alcanzan un nivel nunca visto en una aventura de *AD*. Por desgracia, el programador no responde a las expectativas, y sigue dando largas pero perjurando que "*todo está bajo control*". Mientras, **TEMPLOS SAGRADOS** se desarrolla a la velocidad de un tren expreso, quedando director y grafista de la **ORIGINAL II** mano sobre mano a causa del programador, y viendo como su proyecto se retrasa cada vez más, es alcanzado y superado por **TEMPLOS**.

En abril del 91 hay una versión jugable, no muy depurada, pero que incorpora todos los mensajes y descripciones, además de los geniales gráficos. Lamentablemente, un mes después, el programador abandona el proyecto sin mediar explicación, y nos deja a todos colgados... por desgracia, *Juan Manuel Medina* ya está totalmente enfrascado con **CHICHEN ITZA**, y no puede simultanear ambos proyectos, por lo que la **ORIGINAL II** queda en suspenso.

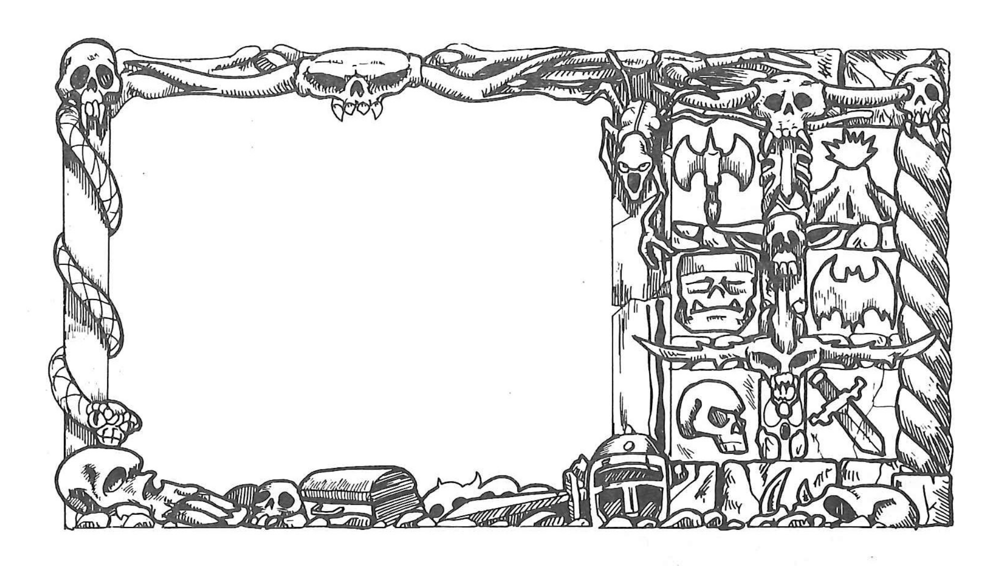
En vista de que guión, textos y gráficos de la primera parte están completos, el director se empeña en buscar un nuevo programador, y lo consigue a principios del 92. Vuelta a empezar desde cero, ya que el programador no conocía el *PAW* y ni mucho menos el *DAAD*. Por fin, en el momento de escribir estas líneas (mayo de 92) volvemos a tener una versión jugable. Dista mucho de ser la definitiva, pero eso se arreglará con el tiempo.

Ahora, el trabajo de todo el equipo se dirige a las rutinas que harán diferente a la **ORIGINAL II**. Entre ellas están el sonido digitalizado, con efectos para abrir y cerrar puertas, gritos, ríos, animales, risas, y otros muchos. El aspecto gráfico se encargará de que los personajes muevan sus bocas al hablar contigo. Se está intentando conseguir mayores cotas de animación, como el ondular del agua o el humo, y otros cuantos realmente efectistas.

Como es obvio, estas mejoras se refieren a las versiones de 16 bits. Las de 8 ya hacen bastante con admitir la aventura sin muchos recortes, debido a la falta de memoria.

Ya para concluir este informe, os reproduzco una ilustración con el aspecto que tomará la pantalla de juego. Se ha dejado una ventana no muy grande para los gráficos, seis paneles para mostrar objetos, una amplia ventana par texto y también hay una entre la pantalla gráfica y la de texto, donde aparece el nombre del lugar en que te encuentras.

Por ahora esto es todo, pero en el próximo **CAAD** veremos un detallado resumen del argumento, y los dibujos de varios de los personajes.



COMENTARIO DE AVENTURAS GRAFICAS

FASCINATION

¡*Doralice* soy yo...! El comandante más sexy de la línea *París - Miami*. Este es el comienzo de "**Fascination**", un comienzo que deja entrever el tipo de aventura que estamos tratando, una aventura de corte erótico.

La historia comienza en la habitación de un hotel de lujo en *Miami*, lugar donde habitualmente se hospeda nuestra guapa comandante de líneas aéreas. En el último vuelo desde *París*, uno de los pasajeros ha muerto de un paro cardíaco en los brazos de *Doralice* (al menos su última visión de éste mundo ha sido bonita). *Doralice*, que no por guapa es menos lista, se ha hecho con la maleta del pobre desgraciado, donde se oculta una valiosa ampolla que contiene vaya usted a saber qué peligroso fármaco.

Una aventura *GRAFICA*, nunca mejor dicho, donde el texto brilla por su ausencia, y cuando aparece, lo hace como una horrenda traducción del francés.

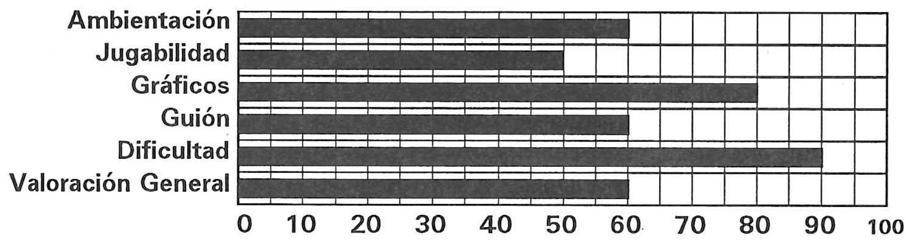
En cuanto al grado de dificultad, diremos que es muy alto, obligándote a dejarte la vista en la pantalla buscando cualquier minúsculo objeto que pueda servir de ayuda. Eso si, cuando nos matan nos obsequian con una sutil pista que puede servirnos para hacerlo mejor en la siguiente partida.



También hay que reconocer que los gráficos, dentro de su estilo, son bastante buenos aún no aprovechando al máximo las posibilidades del *Amiga*. El sonido también es aceptable, obsequiándonos el programa con unos buenos "*samples*" de vez en cuando.

El erotismo de la aventura, si bien se nota que está realizada para mayores de 15 años, no ha conseguido que se desmaye nadie por el momento. Opino que el erotismo está muy bien si enlaza con el argumento de la aventura y le añade interés. El erotismo de cara a las ventas, no está tan bien.

En resumen: Si te gusta *Lucas*, posiblemente **Fascination** no sea lo tuyo, y si estás acostumbrado al *Spectrum*, seguro que no te va a gustar.



NOMBRE: **Fascination**
VERSIONES: **PC, Amiga**
VERSION COMENTADA: **Amiga (castellano)**
COMPAÑIA: **Tomahawk**
PRECIO: **3.995.-**
COMENTADOR: **The Dark Master**
DISTRIBUIDOR: **System 4**



NOTICIAS ROLERAS

Por... Melitón Rodríguez

* ¡Ey! Acabo de ver algo increíble y he venido rápidamente a casa para contároslo: ¡He visto el manual del jugador del **Advanced Dungeons & Dragons** en *CASTELLANO*! Según parece, la editorial *Zinco* (la antigua *Bruguera*) se ha decidido a traducir el juego de rol con más solera y con el que nadie se atrevía.

La intención parece ser la de traducir todo el material de la flamante "*2nd Edition*" del **AD&D**. Puedo deciros que el ejemplar del manual del jugador es prácticamente idéntico al norteamericano, hasta el punto que me costó un buen rato darme cuenta que la portada estaba en español. El precio es de **3.500** pelillas de nada, y supongo que lo podréis encontrar en todas las tiendas del ramo.

* Siguiendo con el tema, *TSR* ha sacado un complemento para su refundido **D&D Basic Set**. Se trata de un módulo como los antiguos, pero que siguiendo con el nuevo estilo a lo **Hero Quest** de *MB*, trae mapa de *Dungeon* incluido, fichas, dados y otras delicias semejantes.

* También ha salido "**Paranoia Aguda**" que es un complemento de "**Paranoia**" que amplía sus posibilidades. Ya podéis imaginaros el contenido. La propia portada dice "*Estupendas nuevas reglas que saltarse...*". En fin, supongo que los "*paranoicos*" habituales disfrutarán de lo lindo.

COMENTARIO DE UN JUEGO CASI DE ROL (SPACE HULK)

Por..: Kutu

Hoy, de nuevo, me dirijo a vosotros desde las páginas de la revista para daros información de los juegos y contestar a vuestras preguntas. Algunos de vosotros os habéis preguntado el porqué de mi ausencia en algunos números, pues bien, la contestación es sencilla: absoluta y completa carencia de ordenador. Una vez dicho esto, no penséis que me había cansado de vosotros ni mucho menos, vuelvo a estar aquí.

En este artículo vamos a introducirnos en el prodigioso mundo de los *Aliens*, en el fantástico mundo de los pecios espaciales, completamente plagados de monstruos que desean ardientemente tu carne, o viceversa, de inmundos *Marines* que desean invadir tu casa, en la que estas tan tranquilo y comienzan a hacer de las suyas, te vuelan los tanques criogénicos, te matan a tus *Genestealers* (chupadores de genes) o te destrozan las instalaciones tan duramente adquiridas, (¡mentira! Normalmente se encuentran dentro de la nave que han pirateado o han sido colocadas por humanos esclavizados. ¡¡Muerte a los *Genestealers*!!).

El juego se desarrolla en un conjunto de pasillos y habitaciones que forman el conjunto del "**SPACE HULK**", o "*Pecio Estelar*", como te agrade mas. En este conjunto de habitaciones y pasillos es en donde, dos jugadores o dos bandos, como se prefiera jugar, lucharan a muerte por la victoria, representada por la consecución exitosa de una misión, que viene prefijada en el juego, dictaminando cada una cuales son los refuerzos de cada bando y las fuerzas iniciales a su disposición. Con las fuerzas que le dan al jugador *Marine* debe intentar cumplir las misiones, con los puntos de *Aliens* que le dan al jugador *Alien* debe intentar evitar que el jugador *Marine* las cumpla. El juego tiene además el aliciente de que el *Marine* dispone de un tiempo limitado para mover sus fichas, mientras que el jugador *Alien* no tiene ninguno para moverse. Esto puede crear una presión psicológica en el *Marine* que le puede hacer cometer errores irreparables.



Consejos para el jugador *Marine*: Plantéate la estrategia antes de comenzar a mover tus fichas, es perfectamente valido

pedir al jugador *Alien* que pare el tiempo mientras ejecutas tus disparos, siempre y cuando éstos se efectúen parados. Normalmente suele sobrar tiempo para mover tus fichas, más de una vez lamentaras no tener más disponibles, de esta forma procura no equivocarte porque el jugador *Alien* no suele perdonar. Usa tus fichas con prudencia pero sin miedo, calcula que tu potencia de fuego y tu capacidad de disparar en el turno de movimiento del *Alien* te dan unas ventajas que debes aprovechar al máximo. En combate cuerpo a cuerpo eres una patata comparado con el *Alien*.

Consejos para el jugador *Alien*: Acumula fuerzas en pasillos a los cuales no tenga acceso el *Marine*, pero siempre a una distancia suficiente como para que puedan intervenir en un combate. No dejes tus unidades en forma de contacto, una forma abstracta que quiere decir que en ese punto hay *Aliens*, pero que el jugador *Marine* no puede dictaminar cuantos son; salvo que sea imprescindible desarrolla tus contactos lo antes posible. Aprovecha que eres la máquina de picar carne en combate cuerpo a cuerpo y que no dispones de ningún arma a distancia, lo cual lleva a la conclusión de que debes efectuar asaltos masivos sin importarte las bajas. Mantén siempre alguna reserva de fichas para atacar al *Marine* o provocar la dispersión de sus fichas para intentar controlarte.

El juego recrea, aproximadamente, la película "**Aliens el Regreso**". Los *Aliens* caen con facilidad pero, si llegan al combate cuerpo a cuerpo, el que sufre es el *Marine*. A continuación paso a narraros, tal y como está en el juego, un fragmento de la conversación mantenida entre un sargento al mando de una unidad *terminator* lanzada al interior de un **Space Hulk** y su capitán en la nave de mando.

*"**15.00.05**.- Hemos alcanzado los objetivos prefijados, oposición nula o mínima, no hay bajas."*

*"**15.10.00**.- Establecido el perímetro defensivo, unidades con lanzallamas limpiando de escoria alien las proximidades, bajas mínimas.*

*"**15.13.00**.- Concentraciones alien en el perímetro exterior. Mandamos unidades de intercepción y enfrentamiento. Consolidada el área de aterrizaje, pueden enviar suministros y refuerzos, pocas bajas adicionales."*

*"**15.15.00**.- Ataques masivos de aliens en el área periférica, dos escuadras de terminator destruídas, intentan romper el perímetro, bajas enemigas desconocidas, supuestamente muy elevadas."*

*"**15.17.00**.- Maniobras de ataque de diversión contra los flancos del enemigo han provocado la disminución de la fuerza incursora, unidades terminator aisladas en algunos sectores. Bajas enemigas muy altas."*

*"**15.20.00**.- Las unidades de ataque de diversión han sido atacadas a su vez y tenemos grandes perdidas entre ellas. El ataque al perímetro ha remitido,*

hemos perdido al capitán Mentage, su muerte será vengada como la de los quince valientes que le acompañaron en el cierre del perímetro defensivo. Bajas de los aliens verificadas 70. Posibles estimaciones de sus pérdidas en 350/400 aproximadamente. Continuamos avanzando con la segunda oleada.''

Bajas entre los marines: Dos oficiales muertos. Tres oficiales desaparecidos (posiblemente muertos). Ocho marines muertos. Veintiocho marines desaparecidos. Personal vario catorce muertos. Bajas entre los aliens: Confirmadas setenta y dos. Previsibles: trescientas seis.

''Manteniendo este ritmo de bajas y con los refuerzos previstos, alcanzaremos los resultados en un breve plazo de tiempo. Tiempo estimado de finalización de la operación: ***22.45.00.*** *El Emperador sea contigo.''*

Si alguno de vosotros tiene el juego y lo compara con los resultados de algunas de las misiones, verá que mi versión es, en mi humilde opinión, más aceptable que la dada por el juego. Por qué vamos a engañarnos, soy humano y me gusta que ganen los humanos. El *Alien* que se encerró dentro de mí en el asalto al último **Space Hulk** se subleva, no sé cuanto tiempo podré mantenerme siendo *yorg*... el repugnante humano que os hablaba ha muerto devorado por la larva injertada de mi colonia, dentro de poco seremos millones en este planeta e iremos a conquistar el tuyo. Prepárate a morir.

La emoción de ser un *Marine* atacando al *Alien* o la de ser un *Alien* repeliendo al *Marine* os esperan en el juego ''**SPACE HULK**''.

La diversión sea por siempre con vosotros.

VERANO, VERANETE...

Ahora que se acercan las fechas estivales, los que trabajan tienen vacaciones, y los que estudian las tienen ahora oficiales... pero hay un problema. Veamos el razonamiento de un socio de a pie: '*Bueno, ahora en agosto me voy un mes a las islas* Seychelles, *pero ¡oh, gran desilusión! Si recibo el CAAD mientras tanto, estaré TODO UN MES sin poderlo leer mientras está muerto de risa en el buzón de mi casa...*''.

Para solucionar esto, aquellos de vosotros que durante un tiempo vayáis a residir en un domicilio distinto al habitual, podéis escribir una cartita en la que indiquéis la nueva dirección y entre qué dos fechas vais a permanecer allí. Todos los **CAAD** que sean publicados en ese período os serán remitidos a vuestro domicilio estival. ¡El **CAAD** avanza!

VIRUS

El mundo Submicroscópico

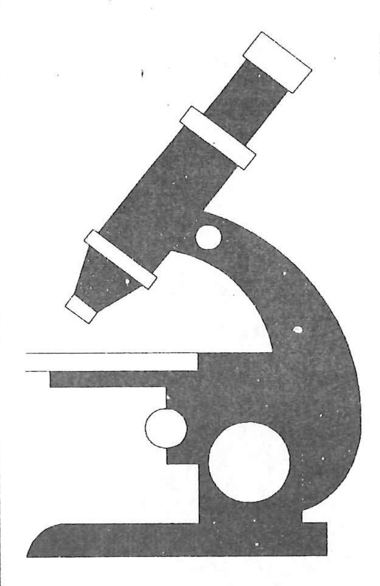
Emprende un viaje alucinante al reino de los microorganismos.

TU MISION: Reproducirte sin cesar hasta dominar el medio.

TUS ALIADOS: Dificiles de encontrar en un mundo tan hostil.

TUS ENEMIGOS: Otros virus que intentan invadir tus dominios.

TUS PEORES ENEMIGOS: Las poderosas defensas del organismo.



OFERTA SOCIOS CAAD

Paquete de Inicio + 3 turnos

¡ GRATIS !

Envia tus datos y número de socio a:

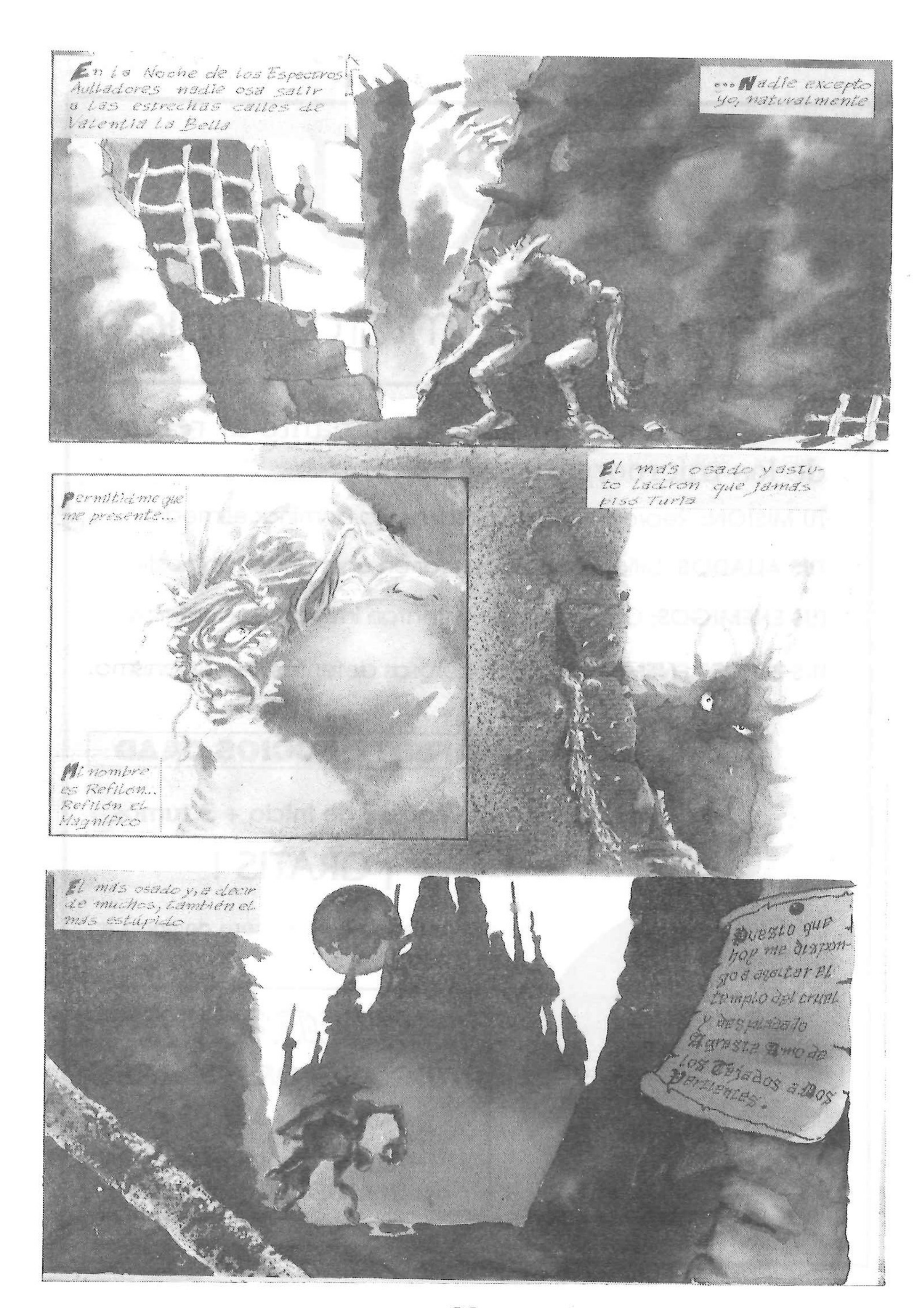
SILDAVIA

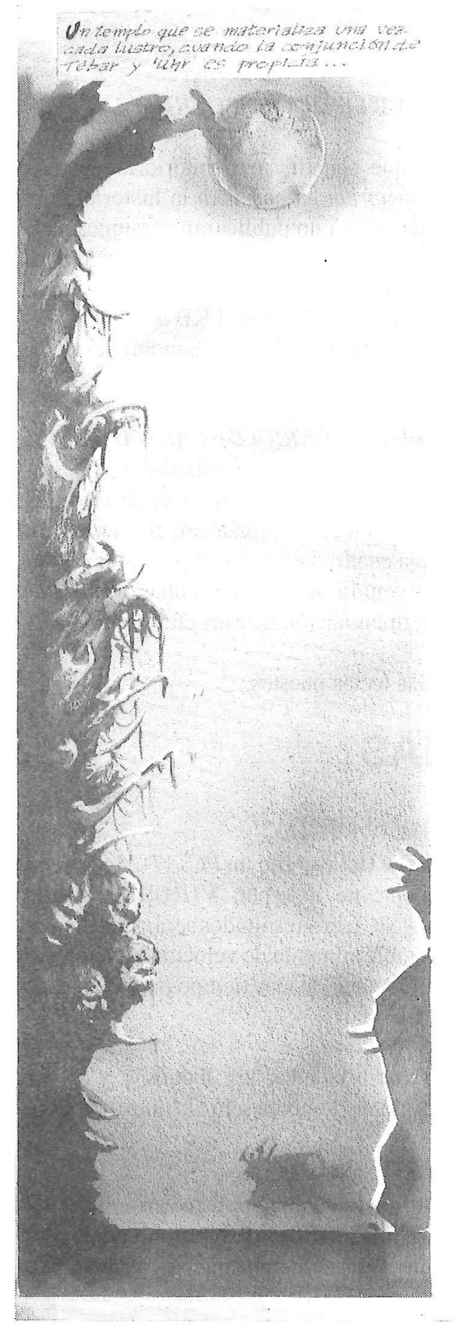
JUEGOS POR CORREO

José J. Chambó Bris

Nou del Convent 43, 5

46680 ALGEMESI (Valencia)


En la Noche de los Espectros Aulladores nadie osa salir a las estrechas calles de Valentia La Bella
...Nadie excepto yo, naturalmente
Permitidme que me presente...
Mi nombre es Refilon... Refilón el Magnífico
El más osado y astu- to ladron que jamás pisó Turia
El más osado y, a decir de muchos, también el más estúpido
Puesto que hoy me dispon- go a asaltar el templo del cruel y despiadado Agrasta Amo de los Tejados a Dos Vertientes.


Un templo que se materializa una vez cada lustro, cuando la conjunción de Tebar y Uhr es propicia...




Hoy esto va a cambiar


Busco en mi bolsa utilitaria donde todo buen ladrón que se precie la debe llevar todo objeto que le sea útil para llevar a cabo su oficio)

SILDAVIA

Por... J.J. Game Master

DOS MINUTOS DE SILENCIO POR LA MUERTE DEL *SPECTRUM*

Era algo que todos sabíamos que tenía que ocurrir, pero interiormente nos negábamos a aceptarlo. Ahora es un hecho. El *Spectrum* ha pasado a la historia de la informática. Se ha dejado de fabricar, las casas de soft ya no publicarán versiones para *Spectrum*, la última revista dedicada a este aparato se ha dejado de editar, nadie quiere reparar *Spectrums*... De todos modos creo que el *Spectrum* murió ya hace bastante tiempo, cuando nosotros, los pioneros, los que soñábamos con un *ZX-81* con 1 KB de *RAM* y más tarde nos dedicábamos a experimentar con la *ROM* de un "*gomas*", abandonamos este entrañable aparato para pasarnos a las últimas tecnologías.

Nosotros los pioneros, los de la *Generación de* ***LA GUERRA DE LAS GALAXIAS***, los de la *Generación del SPECTRUM*, ahora la mayoría somos programadores profesionales, informáticos, técnicos o al menos operadores. Y con mucha tristeza observamos como casi todos los chicos de hoy en día sólo desarrollan su destreza con el *joystick* sin preguntarse qué hay dentro de esa maravillosa caja cuadrada, y para empeorar el asunto faltaba la aparición de esos demoníacos aparatos venidos del averno llamados "*videoconsolas*": la última plaga que terminará con la imaginación de esos chavales.

El *Spectrum* ha muerto, pero murió con las teclas puestas...

NOTICIAS

RECONVERSION DE "*VIRUS*"

Actualmente se está reprogramando el **JPC VIRUS** sobre un *PC-AT-286* con un moderno lenguaje de programación (para los que no lo sepan **VIRUS** ha estado funcionando en un *Spectrum +3* programado en *BASIC*). Los resultados serán una mejora de las *Hojas de Resultados y Juego*, y un considerable aumento de velocidad de proceso (lo que le permitirá a este humilde *Game Master* disponer de más tiempo para dedicarse a la programación de **LIBERTAD O MUERTE**).

Cuando esté lista la nueva versión serán trasladados los Juegos 1 y 2 que actualmente se encuentran en curso. El Juego 2 se iniciará también sobre la nueva versión.

ALIANZA SUBMICROSCOPICA

Según me ha dicho un pajarito se ha creado una gran alianza entre varios virus del Juego nº 1. Si alguno de los "*aliados*" lee este artículo le ofrezco la oportunidad de usar esta sección para difundir cualquier tipo de comunicado, solo tiene que enviármelo y yo lo incluiré gustosamente.

Una cuestión me asalta: en **VIRUS** solo cabe un vencedor ¿cómo os las apañareis dentro de algunos turnos?

DUELO A MUERTE

El Juego nº 0 de **VIRUS** está llegando a su fin; sólo quedan sobre el tablero tres virus: **SOPLONEGRO**, **PERESTROIKA** y **HERPES ZOOSTER SUPRA**. El duelo está siendo realmente espectacular.

SOPLONEGRO está reproduciéndose rápidamente por el sur pero está siendo duramente hostigado por una potente fuerza de Defensas Orgánicas desde el norte. Según las últimas noticias parece que otro grupo de Defensas intenta cerrarle el paso por el sur. **PERESTROIKA** algo desorientado por el cerco de numerosas Defensas ha reunido una potente fuerza de choque con la que está intentando romper las filas del flanco oeste de **SOPLONEGRO**. Mientras, **HERPES ZOOSTER SUPRA** tras un período de inactividad aprovechado para reunir gran cantidad de Plasma y ARN, se ha lanzado con una innovadora táctica de conquista de zonas del tejido libres.

Al final de este artículo aparece la clasificación de este Juego; pronto conoceremos al vencedor.

VIRUS, JUEGO Nº 2

Todavía está abierta la inscripción para jugar al Juego nº 2 de **VIRUS**, si estás leyendo esto y no juegas actualmente a ningún *JPC* ¿A qué esperas? ¡Si lees esto es porque te interesa! ¡No lo dudes, escríbenos una carta indicando tus datos y experimenta ya de una vez por todas el mundo de los *JPC*! ¡Además por ser socio del **CAAD** tienes el *Paquete de Inicio* (que cuesta **1.000 ptas.**.) totalmente gratis con tres turnos de juego incluidos! ¿Se puede pedir más?

SILDAVIA
José J. Chambó
Nou del Convent 43, 5
46680 - ALGEMESI (Valencia)

AYUDA DE JUEGO

ERRORES TIPICOS AL TRANSCRIBIR LAS ACCIONES EN "VIRUS"

REPRODUCIR SIN TENER SUFICIENTES UNIDADES ADYACENTES. En la mayoría de los casos se debe a no tener en cuenta que cuando se procesan las acciones se procesan antes los movimientos que las reproducciones, con lo que si una unidad adyacente se desplaza a otra célula no adyacente...

CREAR UN "VA" COLINDANTE A OTRO "VA". Error debido a la falta de

interés en ganar. En el Libro de Reglas está remarcado en negrilla: *"no puede haber otro* ***VA*** *ni en la misma célula ni en las colindantes"*.

CON UN "VA" CREAR OTRO "VA". Ver el párrafo anterior.

QUEDARSE SIN PLASMA. Antes de escribir las acciones es **NECESARIO** calcular lo que van a consumir y lo que se producirá en siguiente turno. También es posible quedarse sin plasma por concentrar demasiado las unidades **V** y no disponer de células capturadas sin ocupar.

TENER LA HOJA DE JUEGO UNA SEMANA EN CASA. Los que hacen esto tienen poca esperanza de vida; en pocos turnos quedan descalificados por retraso. No deberíais de tener más de 24 horas la Hoja de Juego en casa. Y si ves que tarda demasiado una carta, presionad al cartero: conozco un caso de un cartero que hasta que no tiene un montón de cartas para esa calle no pasa. ¡Un delito!

CONSULTORIO

He recibido 10 sacas de Correos llenas de cartas para el Consultorio (menuda colección de sellos me estoy haciendo...), voy a aprovechar también para reciclar todo ese papel y así no tener que comprar papel continuo para la impresora. Como habréis podido deducir no he recibido ninguna carta. ¡¿Pero cómo voy a recibir cartas si cuando escribo esto todavía no se ha publicado el anterior artículo?!

Los temas a tratar serán los *JPC*, pero si te apetece hablar sobre el sabor de la luna llena en una noche de patatas fritas, tampoco pasará nada. La dirección a la que deberás enviar tus cartas será ***SILDAVIA. José J. Chambó Bris. C/Nou del Convent 43, 5. 46680 ALGEMESI (Valencia)***

CLASIFICACIONES

JUEGO Nº 0 VIRUS (ex-pruebas) CLASIFICACION (28 marzo, Turno 17)

1º Fco. J. Palomares	SOPLONEGRO	85c
2º Juan J. Muñoz	HERPES ZOOSTER SUPRA	76c
3º Jorge Chambó	PERESTROIKA	35c

JUEGO Nº 1 VIRUS CLASIFICACION DE LOS 10 MEJORES (8 mayo, Turno 10)

1º Angel Fernández	JERUSALEM - R II	57c
2º Juan José López	COSTIPAT	48c
3º Jesús Baraja	JESBAR240	46c
4º Conrado Bádenas	TREPONEMA PNEUMONIAE	42c
5º Manuel Conde	ATACANTUM CARNIVORUS	38c
6º Manuel Gándara	COCONO PUSH PUSH	37c
7º Yago Alvarado	MIERCOLES 11	31c
8º Angel Ilario	ANGEL EXTERMINADOR	30c
9º Javier B. Díaz	ANTHRAX HUMANOIDE 3P	29c
10º Adolfo Rodríguez	NINFOCITO ASESINO	22c

BOLSA DE AVENTURAS

Paso a indicaros los tres modos que existen para pedir aventuras de la Bolsa:

MODO 1: Giro Postal por el importe de las aventuras. En el mismo giro podéis indicar qué aventuras deseáis, ya que incluye un espacio para texto.
MODO 2: Cheque a nombre de **Club de Aventuras AD** por el importe de las aventuras. Por cierto, si usáis este modo, aseguráos de tener el saldo suficiente en vuestra cuenta, ya que si el cheque es devuelto, posteriormente también tendréis que pagar los costos de tramitación del Banco.
MODO 3: Contra reembolso.

En los dos primeros métodos abonáis las aventuras antes de recibirlas, por lo cual se tiene preferencia a la hora de ser mandadas, es decir, siempre serán servidos antes los pedidos que lleguen por los modos 1 ó 2, aunque hagais el pedido más tarde que un socio que use el modo 3. Por cierto, el modo 3 es el más cómodo, pero también el más carillo, pues al importe de las aventuras se le sumarán entre 100 y 200 pesetas en concepto de tasa de correos. No digo una cantidad exacta ya que esto depende del importe del reembolso.

LISTADO DE AVENTURAS DE LA BOLSA (Spectrum)

1.- HISTORIAS DE MEDIALAND: 350.-Autor: *Javier San José* Tema: Aventuras fantásticas Datos: Dos cargas
2.- LAS CAVERNAS DE FAFNIR: 350.-Autor: *Carlos Sisí Cavia* Tema: Aventuras fantásticas Datos: Sólo en modo 128
3.- KEOPS, EL MISTERIO: 385.-Autor: *Oscar García Cagigas* Tema: Aventuras arqueológicas
4.- WIZ LAIR: 350.-Autor: *Sebastián Luis Fuentes* Tema: Aventuras fantásticas
5.- ROCHN, LA ERA DE LAS ESPADAS: 400.-Autores: *Aitor Pipaón y J. A. Fernández* Tema: Aventuras fantásticas
6.- EL EXAMEN: 375.-Autor: *Asier Burgaleta* Tema: Aventuras urbanas
7.- EL FORASTERO: 375.-Autor: *José Coletes Caubet* Tema: Aventuras en el "Oeste"
8.- PUEBLO DE LA NOCHE: 375.-Autor: *José Coletes Caubet* Tema: Aventuras fantásticas
9.- ROCO: 400.-Autor: *Francisco Bretones Castillo* Tema: Aventuras prehistóricas Datos: Sólo en modo 128
10.- EL SEÑOR DEL DRAGON: 450.-Autor: *José Coletes Caubet* Tema: Aventuras fantásticas Datos: Dos cargas
11.- EL ANILLO: 400.-Autor: *Juan Antonio Paz Salgado* Tema: Aventuras fantásticas Datos: Dos cargas. Sin gráficos

12.- MEMORIAS DE UN HOBBIT: 400.-Autor: *Javier San José* Tema: Aventuras fantásticas Datos: Tres cargas

13.- MIDNIGHT: 400.-Autor: *Carlos Sisí Cavia* Tema: Aventura de terror

14.- SHERIFF: 400.-Autor: *Antonio de Haro León* Tema: Aventuras en el "Oeste" Datos: Sólo en modo 128

15.- JOHNNY WAYNA: 400.-Autor: *Pedro Amador López* Tema: Aventuras en el "Oeste" Datos: Dos cargas

16.- ESPEJOS: 400.-Autor: *Pedro José Rodríguez* Tema: Aventuras medievales Datos: Sólo en modo 128

LISTADO DE AVENTURAS DE LA BOLSA (PC)

1.- JABATO (EGA): 750.-Versión 5 1/4: 2 discos. Versión 3 1/2: 1 disco. Datos: El conocido Jabato, ahora en versión con gráficos EGA.

2.- LA LIBERACION DE SILVANIA: 800.-Datos: Excelente aventura que agradará a todo auténtivo aventurero. Carece de graficos, necesita 640 K de memoria y es ENORME.

3.- HISTORIAS DE MEDIALAND: 500.-

4.- KEOPS, EL MISTERIO: 500.-

5.- WIZ LAIR: 500.-

6.- ROCHN, LA ERA DE LAS ESPADAS: 500.-

7.- JOHNNY WAYNA: 500.-

Las aventuras en formato del emulador de Spectrum (a partir de la número 3) podéis pedirlas en formato de 3 1/2 ó 5 1/4.

LISTADO DE AVENTURAS DE LA BOLSA (Atari ST)

1.- DON QUIJOTE: 1.000 pesetas.-

2.- LOS PAJAROS DE BANGKOK: 1.000 pesetas.-

Ambas son versiones no editadas hasta ahora realizadas por **Aventuras AD** en 1989. Exclusivas del CAAD. Cada una son dos discos.



CURIOSIDADES

Comenzaré este escrito con el típico encabezamiento que todo nuevo colaborador lanza en su primera aportación: *Siento no haber escrito antes, pero a partir de ahora pienso colaborar más y más en éste fanzine.*

Para empezar, propongo una nueva sección, la de **CURIOSIDADES**, sección en la que cabrían todo tipo de ideas relacionadas con la aventura o con cualquier otro punto de interés para los socios del **Club**.

Y como es mi intención predicar con el ejemplo, baste esta curiosidad:

En la revista **YOUR SINCLAIR** del mes de febrero, *Tim Kemp*, quien lleva la sección de aventuras, expuso diez cosas que él creía que una buena aventura debería tener:

1. Un sólido y buen argumento.
2. Un monstruosamente horrible archi-malvado.
3. Magia.
4. Un increíblemente valeroso héroe.
5. Dragones.
6. Un ocasional compañero o amigo que pueda ayudarte.
7. Un comando de AYUDA.
8. Un extraño nombre de lugar o de personaje.
9. Un sistema de puntuación que permita completar el juego con o sin un 100 % de puntuación.
10. Un bien pensado y completo parser.

Y otras 10 cosas odiosas de ver en una aventura (para *Tim*):

1. Muertes repentinas, impredecibles o inexplicables.
2. Gran cantidad de localidades de salida incrustadas en el texto.
3. Demasiadas y complejas interacciones entre personajes.
4. Demasiados límites de tiempo.
5. Demasiados problemas ''duros'' al comienzo.
6. Pobres y malos fonts redefinidos.
7. Gráficos que ocupen toda la pantalla.
8. Laberintos, túneles y sistemas de cuevas en demasía.
9. Descripciones de localidad que necesitan un ''scroll'' de pantalla para ser leídos.
10. Texto negro en un fondo blanco.

Juan A. Pereira

PROGRAMACION EN BASIC (y 5)

Por... Carlos Martínez Aguirre

Sic transit gloria mundi. Todo llega a su fin, y este curso tenía que acabarse algún día. El capítulo de este número será el último de la serie. Vamos con él.

```
6400 CLS:PANTALLA=5
6410 Z=5:PRINT ''EL DORMITORIO ES UNA GRAN HABITA-
CION CON UNA CAMA DE MATRIMONIO, DOS MESILLAS Y
ALGUNOS ESTANTERIAS. LO MAS INTERESANTE ES LA
VENTANA... '':GOSUB 5000
6420 GOSUB 4000
6430 IF Z$=''N'' THEN GOTO 6300
6440 IF Z$=''S'' THEN GOTO 6500
6445 IF Z$=''SALIDAS'' THEN PRINT ''LAS SALIDAS
POSIBLES SON: ESTE Y SUR.'':GOTO 6420
6450 IF Z$=''EXAMINA DORMITORIO'' THEN PRINT ''LA
VENTANA PODRIA SER TU SALVACION.'':GOTO 6420
6455 IF Z$=''EXAMINA VENTANA'' THEN PRINT ''UNA
ESPESA CUERDA LA MANTIENE CERRADA.'':GOTO 6420
```

Bueno, hasta aquí todo está dado, vamos ahora con las novedades.

```
6460 IF G<>1 AND A=100 AND Z$=''CORTA CUERDA CON
CUCHILLO'' THEN PRINT ''NO ALCANZAS.'':GOTO 6420
6465 IF G=1 AND A=100 AND Z$=''CORTA CUERDA CON
CUCHILLO'' THEN PRINT ''AL VER EL GATO QUE NO
ALCANZAS BAJA EL LOMO, TE AUPA Y ¡CORTAS LA CUERDA!
LA VENTANA ESTA ABIERTA. HAS ALCANZADO TU LIBERTAD.
FELICIDADES.'':END
```

En estas dos líneas esta todo el guiso de la aventura. En ellas se resumen las condiciones básicas para ganar. Es decir: en la línea **6465** vemos que para que la proposición *CORTA CUERDA CON CUCHILLO* funcione con éxito necesitamos que el gato esté presente y que tengamos el cuchillo. Todo ello mediante nuestro código secreto, que a estas alturas del curso, dominamos perfectamente.

```
6470 IF Z$<>'''' THEN PRINT ''NO PUEDES HACER
ESO.'':GOTO 6420
6480 GOTO 6420
```

Con esto ya tenemos todas las pantallas fundamentales terminadas. Las pantallas del cuarto de juegos y el WC no aportan nada nuevo, y son similares a los pasillos:

```
6500 CLS: PANTALLA=6
6510 Z=6:PRINT ''EL CUARTO DE JUEGOS TIENE UNA GRAN
CANTIDAD DE JUGUETES, TEBEOS Y REVISTAS. LO MAS
DESTACABLE ES EL GRAN ORDENADOR QUE SE ENCUENTRA EN
LA MESA DE LA ESQUINA. JUNTO A EL, LA ESPLENDIDA
COLECCION DE CAADS DE LA FAMILIA.'':GOSUB 5000
6520 GOSUB 4000
6530 IF Z$=''N'' THEN GOTO 6400
6540 IF Z$=''E'' THEN GOTO 6000
6545 IF Z$<>'''' THEN PRINT ''NO PUEDES HACER
ESO.'':GOTO 6520
6550 GOTO 6520
6600 CLS:PANTALLA=7
6610 Z=7:PRINT ''AQUI ESTAN EL RETRETE, LA BAÑERA,
EL LAVABO Y EL BIDE. TODO PARECE LIMPIO, PERO ES
MEJOR NO INVESTIGAR.'':GOSUB 5000
6620 GOSUB 4000
6630 IF Z$=''O'' THEN GOTO 6000
6640 IF Z$<>'''' THEN PRINT ''NO PUEDES HACER
ESO'':GOTO 6620
6650 GOTO 6620
```

Evidentemente estas dos pantallas las he simplificado al máximo, no obstante, siguen funcionando a la perfección (aunque no es en absoluto recomendable reducir tanto la capacidad de respuesta).

Bueno, vamos a ver por último un posible sistema para salvar las partidas en *PC* (supongo que en otros ordenadores se hará de otra manera, pues la creación de archivos es diferente en cada intérprete de *BASIC*.) Habíamos situado el *SAVE* en la línea **20000**

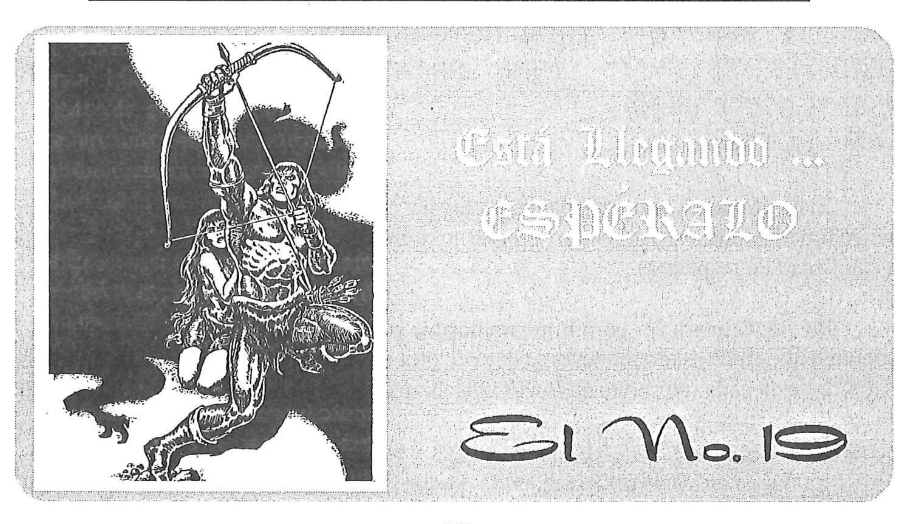
```
20000 REM *** SALVAR DATOS ***
20010 INPUT ''NOMBRE:'',NOMBRE$
```

```
20020 OPEN NOMBRE$ FOR OUTPUT AS #1
20030 WRITE #1,A,B,G,Z,HORA,NEVERA,PANTALLA
20040 CLOSE #1
20050 RETURN
```

Como veis lo que he hecho es abrir un fichero en el cual grabo todas las variables manejadas en el juego, para, que al recuperarlo todo siga igual. Ahora el único problema sería aparecer en la misma pantalla donde nos quedamos. Esto se resuelve gracias a la palabrita *PANTALLA* de la siguiente forma:

```
30000 REM *** RECUPERAR DATOS ***
30010 INPUT ''NOMBRE'':,CARGA$
30020 OPEN CARGA$ FOR INPUT AS #1
30030 INPUT #1,A,B,G,Z,HORA,NEVERA,PANTALLA
30040 CLOSE #1 30050 IF PANTALLA=1 THEN GOTO 6000
30060 IF PANTALLA=2 THEN GOTO 6100
30070 IF PANTALLA=3 THEN GOTO 6200
30080 IF PANTALLA=4 THEN GOTO 6300
30090 IF PANTALLA=5 THEN GOTO 6400
30100 IF PANTALLA=6 THEN GOTO 6400 30110 IF
PANTALLA=7 THEN GOTO 6500
```

Y esto es todo señores. Espero que ninguno de los que han seguido el curso tenga dificultades en hacer su propia aventura. Por cierto, sería muy interesante que os animarais a mandar al **CAAD** los listados de las aventuras que hagáis con este método. Estoy seguro de que todos aprenderíamos mucho. En vuestras manos lo dejo.



OPINIÓN

NI FUSION NI FISION

A raíz de un artículo de nuestro amigo *Juanjo* en el que decía que había que unir clubs y no sé qué más cosas parece que está todo el mundo conmocionado y cada uno quiere opinar. Ahorraos la tinta pues no va a haber nada de eso, por lo menos con la revista que yo dirijo: "**El aventurero**".

Explico las causas brevemente. Muchos dicen que les gustaría ver las revistas en kioscos, lo cual es pura ciencia ficción, pues todos sabemos que el **ROL** engloba a mucha más gente que las aventuras para ordenador y "**Líder**", la revista más grande en cuanto a ventas de **ROL** que hay en España sólo vende en tiendas de **ROL** o por correo, y eso que es apoyada (y directamente) por *Joc Internacional*.

Se ha visto, gracias a "**El aventurero**", pues fuimos los primeros en vender en tiendas (empezamos en mayo del 91 y ya vendiendo en tiendas de **ROL** y comics en Madrid; luego han venido Pamplona, Zaragoza, Valencia, ...) que este tipo de revistas se puede vender en esas tiendas (y eso que el **CAAD** se supone que es un club). Pues bien, sería fatal que se estableciera el monopolismo de una sola revista pues repercutiría primero en la calidad (no habría competencia a la que superar) y segundo, y esto es más grave, en la atracción de nuevos aventureros. Nadie puede dudar que "**El aventurero**" por un lado y el **CAAD** por otro tienen un nombre, un prestigio, y ese nombre es lo que ve ese aventurero que va a las tiendas de **ROL**, que no sabe que existen las aventuras, que se empieza a interesar y que al final se incluye en este "*mundillo*" como uno de tantos; pero si ese aventurero "*nuevo*" ve que la revista que le gustaba ya ha cambiado, probablemente lo dejará y será imposible aumentar el número de este círculo reducido que formamos.

"*Fusión no, gracias*", preferimos seguir creciendo con el **CAAD** al lado, haciendo la competencia amistosa que actualmente llevamos, mejorando el uno observando al otro y ayudándonos en la manera de lo posible.

Antonio "Tony $" Peláez Barceló

LA RESPUESTA DEL DIRECTOR

Para aclarar mi respuesta a los lectores, os diré que sigo la norma de ir respondiendo párrafo a párrafo, cuando ello es necesario. Así no se pierde el sentido de la respuesta. Bueno *Tony*, respecto a tu frase de que "*no va a haber fusión ni nada de eso*" te aconsejaría que no fueses tan categórico. La vida da muchas vueltas, y como muy bien decía y dice (respectivamente) el cardenal Richelieu y el Evangelio... "*No hagáis juicios temerarios*"...

Me temo que estás en un error al pensar que el **ROL** engloba a más gente que los aventureros por ordenador. Incluyendo a los amantes de los conversacionales, aventuras gráficas, por iconos, estrategia, wargames y rpg, un simple vistazo a las listas de ventas dispara su cantidad, y eso sin contar a los que consiguen los programas por otros métodos. Por cierto, como acaban de confirmarme, **LIDER** sólo vende en tiendas y por correo por que así lo desean ellos. El **ROL** siempre es más duro para iniciarse que una aventura. Cualquier chaval con ordenador puede descubrir las aventuras, pero para el **ROL** necesitas un grupo de amigos como mínimo...

No acabo de entender para qué recuerdas que el **CAAD** es un club y lo usas de ése modo... ¿Acaso por ser un club no puede vender sus fanzines en tiendas? Los socios tienen ***MUCHAS*** más ventajas que cualquier posible comprador... Volviendo a lo de una sóla publicación... ¿Por qué dices que perdería calidad? Si una publicación acapara todos los cerebros, ideas y proyectos, será insuperable. Por cierto, tu razonamiento sobre el nuevo aventurero que ya no ve su revista y deja las aventuras es ilógico. Si al chaval le gustan las aventuras, buscará por todos los medios otra revista o lo que sea. En caso contrario, no le han creado verdadera afición.

Bueno, yo también tengo mi frase: ''*Fisión, cuando queráis*''. No me refiero a que se desgaje algún núcleo atómico por aquí, sino que el **CAAD** desde sus inicios siempre ha favorecido la aparición de nuevos grupos, formados en su mayor parte por sus propios socios. ¿Recordáis a ''**Los Pioneros**''? Todos socios del **CAAD**. El **ATE** se formó en su mayoría también con socios del **CAAD**, y otro tanto puede decirse de **EL AVENTURERO**, ¿eh, *Tony*? Bien, os recuerdo que para conocer mi parecer sobre cualquier cosa me lo podéis preguntar libremente. Responderé en la sección ''**Mi Opinión**''.

CONTRA LA PIRATERIA

Me he decidido a escribir este ''*artículo*'' como consecuencia de la respuesta dada en el **CAAD 17** a *EDUARDO ALVAREZ ELVIRA* sobre una duda que tenía en **LA AVENTURA ESPACIAL**, lo que me ha molestado ha sido el hecho de que se le responda, ya que como muy bien se le indica en la contestación, si el juego es original le basta con mirar en las instrucciones que acompañan al juego, pero claro, si este es pirata...

En mi opinión no se deberían responder en el **CAAD** ninguna pregunta cuando como en este caso se tengan sospechas (yo diría que son pruebas) de que el juego es pirata. También apoyaría el que no se publicase ningún anuncio en el que se pidan copias ilegales de algún juego. Creo que ya es hora de dejar de quejarse de que la piratería mata los juegos (más en este caso, en el que se venden pocas copias y si encima muchas son piratas ya me diréis) y de empezar a hacer algo. Y un comienzo sería no dar cabida a esta lacra en nuestra revista. Si de verdad te gustan las aventuras, cómpralas originales, y esto os lo dice uno que tiene en su casa alrededor de **DOSCIENTOS** juegos piratas, la mayor parte de ellos arcades y similares y algunas aventuras, pero me enorgullezco de haber comprado

originales todas las aventuras piratas que tenía, y sigo buscando alguien que me venda **ORIGINALES** las que me faltan y que están descatalogadas (**ARQUIMEDES XXI**, **GREMLINS**).

Creo que a todos los que de verdad os gustan las aventuras (que supongo seréis todos, si no, no compraríais el **CAAD**) estaréis de acuerdo conmigo en aislar la piratería y erradicarla de las aventuras, empezando por no darla cabida aquí. Para acabar, me gustaría enterarme de que me he equivocado, y *EDUARDO* tiene la versión *LEGAL* de la **Aventura Espacial**, o que se la ha comprado ya.

"Jesbar"

REQUIEM POR LA AVENTURA ESPAÑOLA

O "*Crónica de una...*", que en este caso serían equivalentes, y es que el panorama actual que se me ofrece de la aventura no es nada halagüeño... ya sé que no es sólo en España, pero al menos en Gran Bretaña, la aventura nació, se desarrolló, se reprodujo y se murió (hablando al menos de casas comerciales). Aquí más bien hemos tenido un aborto tras un largo período de gestación con complicaciones "*preparto*".

Viendo la inevitable desgracia en la que han caído los 8 bits, y los derroteros que van tomando los 16 bits (ya casi los 32 bits, 64...) podemos poner una esquela a la aventura clásica. Ahora todo se ha convertido en gráficos espectaculares y sonido alucinante, pero los guiones de las aventuras gráficas están descafeinados y con sacarina. ¿Y qué decir del sistema por iconos que libera de la tiranía del teclado al usuario? Pues que será más cómodo, pero que se ha cargado ese gustillo especial de ir ordenando lo que se te iba ocurriendo, tratando de hallar las acciones adecuadas, en una labor pensada y meditada, en donde de vez en cuando, el ordenador te sacaba unos mensajes que te dejaban sorprendido al tratar de hacer algo no muy acorde con el desarrollo de la aventura, o al querer resolver una dificultad de forma factible en teoría, pero a la que la retorcida mente del guionista le había dado otra solución.

Ya sé que éste sistema era a veces fastidioso, pero no por el sistema en sí, sino porque al programador se le ocurrían unas soluciones totalmente irracionales o porque se había de encontrar la palabra exacta o forma concreta de decir o hacer algo. Yo creo que las mayores potencialidades de los 16 bits deberían haber solventado estos problemas gracias a la cantidad de memoria y a las nuevas posibilidades de programación; por ejemplo, el análisis sintáctico de lo que tecleaba el aventurero, esto es, el hacer que el ordenador entienda mejor lo que uno quiere hacer, podría haberse apoyado en formas de programación orientada a la inteligencia artificial. Sin embargo, todo ello se lo han cargado de un plumazo. Ahora todos los problemas se arreglan aplicando todos los iconos disponibles sobre todo lo que lleves o veas en la pantalla, a ver si la flauta suena, y los problemas más "*difíciles*" lo son porque el quid de la cuestión se oculta en un punto

exacto de la pantalla (bastante fastidioso, por cierto).

Otra cuestión es la de los beneficios económicos. Dicen que las casas de aventuras gráficas se están forrando, y quizá sea así, pero no creo que el usuario que compra esos productos sea el mismo que el de la aventura clásica. Simplemente son dos productos diferentes; creo que los que compran ahora las gráficas no compraban antes las conversacionales, y por ser aquel un mercado más beneficioso, ¿ha de morir el de éstas? Quizá sí porque... los negocios son los negocios, pero yo me pregunto: Con unos requerimientos ideales de VGA, tarjeta de sonido, 10 megas de disco duro en exclusiva, y precios de unas 8000 ptas. por juego, ¿hay tanta gente que se lo puede permitir para que estas casas de juegos se estén forrando?

Otro tipo de juego que ha venido a llenar ese sitio vacío ha sido el juego de **ROL**. Que muy bien para quien le guste, pero es que ahora todo es **ROL**, **ROL** por un tubo, con unos precios como los anteriores, además de tenerse que empollar instrucciones mil, para saber más o menos cómo va la cosa. Una apreciación muy personal es que lo considero una afición demasiado acaparadora, porque estos juegos (tanto los de mesa como los de ordenador) requieren una atención excesiva en cuanto a tiempo y esfuerzo para jugarlo conforme a las reglas.

Para terminar, dejar claro que no tengo nada en contra de los aficionados al **ROL** ni contra lo que gustan de las aventuras gráficas, pero ¿por qué dar el golpe de muerte a la aventura clásica?

Fco. Javier del Aguila

PRECIOS Y OPINION

Escribo este artículo para protestar por el elevado precio de la última aventura de *AD*, **CHICHEN ITZA**. ¿Cuando se ha visto que una aventura en cassette cueste 1.600 ptas.? ¿Y por qué motivo la versión disco cuesta casi 1.000 ptas. más cara, si el programa es el mismo? Pero lo más gracioso de todo es que en el **CAAD 15**, el *Maestro Aventurero* se atrevió a decir que la aventura **EL MUNDO MAGICO** era carilla porque costaba 800 ptas.. Pues si ése juego es caro, entonces ¿**CHICHEN ITZA** como es?

Juan Carlos Morales

LA RESPUESTA DEL DIRECTOR

Tienes toda la razón al protestar por el precio de **CHICHEN ITZA**. Es caro, pero ten en cuenta que quien fija los precios es el distribuidor, en este caso, *DRO*. De todos modos el *Maestro Aventurero* me dice que una aventura de venta por correo que cueste 800 pesetas es cara, dado que el precio medio de éste tipo de aventuras es de 400 o menos. Además, los autores ya han bajado su precio a 400 pesetas.

LISTA DE VENTAJAS PARA LOS SOCIOS DEL CAAD

*.- Empezar a jugar gratis en el **JPC** Virus. (valor=1.000 pesetas).
*.- Descuento de 500 pesetas al comprar el **PAW**.
*.- Posibilidad de ganar una suscripción gratis por el feedback.
*.- Una suscripción gratis para quien capte tres nuevos socios.
*.- Conseguir gratis la última versión del emulador de *Spectrum*.
*.- También gratis aventuras clásicas inglesas y españolas.
*.- Concurso **CHICHEN ITZA**.
*.- Descuento de un 50 % para publicar anuncios en el **CAAD**.
*.- Servicio gratuito de composición de anuncios. Nos mandas tu boceto y lo montamos con calidad profesional.
*.- Descuento de un 30 % (2.000 pesetas) para los nuevos socios que piden todas las suscripciones atrasadas.
*.- Posibilidad de recibir los fanzines en otra dirección durante el verano.

NUMEROS ATRASADOS

En este apartado os explico el modo de solicitar números atrasados del **CAAD**, incluyendo una jugosa oferta para los nuevos suscriptores. Os recuerdo que los fanzines no pueden pedirse por separado, tan sólo suscripciones completas.

Los **CAAD** números 0, 1 y 2 forman la Primera Suscripción, los números 3, 4 y 5 la Segunda, 6, 7 y 8 forman la Tercera, 9, 10 y 11 pertenecen a la Cuarta y a la Quinta pertenecen 12, 13, 14 y Extra 1, completando la lista los 15, 16, 17 y Extra 2, de la Sexta. Si deseas alguna de las suscripciones, o todas, debes seguir el mismo proceso que para suscribirte de nuevo, es decir, mandarnos un giro postal o un Cheque en una carta por el valor de la o las suscripciones que desees. Si quieres tener la colección completa del **CAAD** no debes dejar pasar esta oportunidad.

Para tener clara la relación entre números y suscripciones, la siguiente tabla será de gran utilidad. Se detallan las suscripciones, los números que las componen y su importe:

SUSCRIPCIÓN	PRECIO	NUMEROS
PRIMERA	1.000 Pts	**0-1-2**
SEGUNDA	1.000 Pts	**3-4-5**
TERCERA	1.000 Pts	**6-7-8**
CUARTA	1.000 Pts	**9-10-11**
QUINTA	1.500 Pts	**12-13-14+Extra 1**
SEXTA	1.500 Pts	**15-16-17+Extra 2**

AVISO Dado que se realiza un número limitado de fanzines, al servirlos a los socios y a quienes los piden con posterioridad llega un momento en que se acaban los realizados por imprenta. Para que un socio no se quede sin saber cómo era cada número del **CAAD**, se realizan fotocopias de calidad de los números agotados, por lo que es posible que al realizar un pedido, la única forma de servirlo sea ésta.

Los siete primeros números del **CAAD** pertenecen a la primera época, en la que todavía no se realizaban por imprenta, por lo que siempre serán servidos en fotocopias. Actualmente quedan ejemplares originales de los números *8, 12, 13, 16, 17, Extra 1* y *Extra 2.*

Para que conozcáis mejor los contenidos de cada uno de los fanzines, a continuación os hago un resumen del sumario de cada uno de ellos:

CAAD 0

- Presentación. - Comentario de Abracadabra, Post Mortem y La Corona. - Solución completa a Knight Tyme. - Comentario de Knight Orc, Lurking Horror y Mindfighter. - Noticias, preguntas y respuestas.

CAAD 1

- Instrucciones y primer capítulo del libro-juego. - Informe monográfico sobre la compañía Sierra On-Line. - Primera parte de la solución serializada de Rebel Planet. - Solución a la primera parte de Abracadabra. - Preguntas y respuestas, noticias y anuncios.

CAAD 2

- Segundo capítulo del libro-juego. - Inicio de la sección de Opinión. - Segunda parte de la solución serializada de Rebel Planet. - Comentario de Zipi y Zape. - Solución a la segunda parte de Abracadabra. - Preguntas y respuestas, noticias y anuncios.

CAAD 3

- Tercer capítulo del libro-juego. - Inicio de la sección dedicada al Rol. - Opiniones vertidas por los socios. - Tercera parte de la solución serializada de Rebel Planet. - Solución completa a Spellbound. - Informe de estado del Juego por Correo ''Libertad o Muerte''. - Preguntas y respuestas, noticias y anuncios.

CAAD 4

- Cuarto capítulo del libro-juego. - Sección dedicada al Rol ''El Mundo del Rol''. - Sección de dudas acerca del Rol ''Roleando''. - Cuarta y última parte de la solución a Rebel Planet. - Oferta de conseguir aventuras exclusivas para los miembros del Club. - Informe de estado del Juego por Correo ''Libertad o Muerte''. - Opiniones vertidas por los socios. - Preguntas y respuestas, noticias y anuncios.

CAAD 5

- Quinto capítulo del libro-juego. - Sección dedicada al Rol ''El Mundo del Rol''. - Inicio de la sección dedicada al manejo del PAW. - Inicio de la sección de dudas sobre el manejo

del PAW. - Oferta de nuevas aventuras para los socios. - Opiniones vertidas por los socios. - Informe de estado del Juego por Correo "Libertad o Muerte". - Preguntas y respuestas, noticias y anuncios.

CAAD 6

- Sexto capítulo del libro-juego. - Sección dedicada al Rol "El Mundo del Rol". - Sección acerca de dudas en el Rol "Roleando". - Informe del concurso de aventuras. - Sección dedicada al manejo del PAW. - Sección de dudas sobre el manejo del PAW. - Opiniones vertidas por los socios. - Preguntas y respuestas, noticias y anuncios.

CAAD 7

- Primer fanzine realizado por imprenta. - Editorial de Andrés R. Samudio. - Séptimo capítulo del libro-juego. - Sección dedicada al Rol "El Mundo del Rol". - Informe del concurso de aventuras. - Sección dedicada al manejo del PAW. - Sección de dudas sobre el manejo del PAW. - Opiniones vertidas por los socios. - Solución a la primera parte de Megacorp y Zipi y Zape. - Anuncios, preguntas y respuestas.

CAAD 8

- Segundo fanzine realizado por imprenta. - Octavo capítulo del libro-juego. - Sección dedicada al Rol "El Mundo del Rol". - Sección de dudas acerca del Rol "Roleando". - Sección dedicada al manejo del PAW. - Opiniones vertidas por los socios. - Oferta de nuevas aventuras para los socios. - Anuncios, preguntas y respuestas. - Primera parte de las soluciones a The Pawn, Hampstead, Kayleth y Ke'Rulen los Petas.

CAAD 9

- Sección dedicada al Rol "El Mundo del Rol". - Sección dedicada al manejo del PAW. - Sección de dudas sobre el manejo del PAW. - Opiniones vertidas por los socios. - Bugs curiosos de Cozumel. - Anuncios, preguntas y respuestas. - Oferta de conseguir fanzines atrasados. - Segunda parte de las soluciones a The Pawn, Hampstead, Kayleth y Ke rulen los Petas.

CAAD 10

- Ultimo capítulo del libro-juego. - Sección dedicada al Rol "El Mundo del Rol". - Opiniones vertidas por los socios. - Anuncios, preguntas y respuestas. - Tercera parte de las soluciones de Kayleth y Ke Rulen los Petas, y solución a la 1ª y 2ª parte de la Aventura Espacial.

CAAD 11

- Sección dedicada al Rol "El Mundo del Rol". - Sección de dudas sobre el Rol "Roleando". - Sección dedicada al manejo del PAW. - Sección de dudas sobre el PAW. - Nueva sección de desarrollo de argumentos. - Opiniones vertidas por los socios. - Nueva sección sobre los laberintos. Cómo crearlos y cómo salir de ellos. - Oferta de conseguir aventuras para los socios del Club. - Anuncios, preguntas y respuestas. - Retazos de la aventura. Sección dedicada a dibujos aventureros. - Pasatiempos aventureros. - Soluciones a la 3ª parte de la Aventura Espacial y la 1ª parte de Jack the Ripper, consejos sobre Indiana Jones y la Ultima Cruzada y primera parte de la solución de Tower of Despair.

CAAD 12

- Sección dedicada al Rol ``El Mundo del Rol''. - Informe del concurso de aventuras. - Sección de dudas sobre el PAW. - Sección de Desarrollo de Argumentos. El Tiempo. - Informe para crear tu propia compañía. - Opiniones vertidas por los socios. - Pasatiempos aventureros. - Anuncios, preguntas y respuestas. - Retazos de la aventura. - Soluciones a Tower of Despair, Indiana Jones, la 2ª parte de Jack the Ripper y consejos varios sobre el Hobbit.

CAAD 13

- Técnicas de programación. - Sección de ayuda a los noveles Introducción a la Aventura. - Opiniones de los socios. - Cursillo para programar aventuras en BASIC. - Desarrollo de argumentos. El Mapeado. - Comentario de aventuras de la Bolsa. - Sección sobre lo que acontece en UK, La Aventura en Inglaterra. - Retazos de la aventura. - Pasatiempos aventureros. - Anuncios, preguntas y respuestas. - Solución a Tower of Despair, Jack the Ripper (3ª parte) y la primera parte de Megacorp.

CAAD 14

- Sección sobre el Rol ``El Mundo del Rol''. - Opiniones de los socios. - Opinión del director sobre temas candentes. - Introducción a la aventura. Cómo jugarlas. - Desarrollo de argumentos. El PJ y el PSI. - Dudas sobre el PAW. - Cursillo de programación en BASIC. - La aventura en Inglaterra. - Informe de Juegos por Correo. - Pasatiempos aventureros. - Anuncios, preguntas y respuestas. - Solución a la 2ª parte de Megacorp, Legend of Djell y King's Quest III.

CAAD 15

- Sección sobre el Rol ``El Mundo del Rol''. - Técnicas de Programación con el PAW. - Introducción a la aventura. Objetos y PSI. - Desarrollo de argumentos. PSI (II). - Retazos de la Aventura. - Opiniones de los socios. - Cursillo de Programación en BASIC. - Sección dedicada a los Juegos por Correo. - Comentario de King's Quest V, Idiliar y El Mundo Mágico. - Noticias aventureras. - Entrevistas a Javier San José y Carlos Sisí. - Anuncios, preguntas y respuestas. - Soluciones a King's Quest III y Kult. - Mapa de El Enigma de Aceps. - Se alcanzan las 60 páginas.

CAAD 16

- Sección sobre el Rol ``El Mundo del Rol''. - Cursillo de programación en BASIC. - Dudas sobre el PAW. - Introducción a la aventura. Los problemas. - Entrevista a Juan Antonio Paz Salgado y Antonio de Haro. - Análisis crítico independiente de las secciones del CAAD. - Opiniones de los socios. - Noticias aventureras. - Comentario de Space Quest IV. - Anuncios, preguntas y respuestas. - Pasatiempos aventureros. - Oferta del emulador de Spectrum para PC. - La aventura en Inglaterra. - Mapa de Ke Rulen los Petas. - Solución a King's Quest III y Kult.

CAAD 17

- Sección sobre el Rol ``El Mundo del Rol''. - Dudas sobre el PAW. - Solución con mapa a la primera parte de Historias de Medialand. - Introducción a la Aventura. Los Gráficos. - Noticias aventureras. - Listado de los puntos de venta del CAAD en tiendas. - Desarrollo de argumentos. PSI (III). - Sildavia. Los juegos por correo. - Informe sobre JPC. KJC

Games. - Comentario de Railroad Tycoon. - Opiniones de los socios. - Informe sobre la compañía Aventuras FJAP. - La aventura en Inglaterra. - Cómic sobre la historia del ordenador. - Comentario de La Liberación de Silvania y Rescate. - Entrevista a Pedro Amador López y Pedro José Rodríguez. - Informes sobre el parser AGT y el emulador de Spectrum. - Anuncios, preguntas y respuestas.

Y además de estos números del **CAAD** ''normales'', también existen un par de Extras, dedicados por completo a soluciones de aventuras. Sus contenidos os los especifico ahora mismo.

CAAD EXTRA 1

- La Aventura Original. - El Jabato. - La Aventura Espacial. - Cozumel. - Los Templos Sagrados. - Supervivencia (El Firfurcio).

CAAD EXTRA 2

- King's Quest V. - Loom. - Space Quest IV. - The Secret of Monkey Island. - Operation Stealth....más un módulo de rol para ''La Llamada de Cthulhu''.

OFERTA ESPECIAL TERCER ANIVERSARIO

PARA NUEVOS SUSCRIPTORES

Si deseas tener todos los ejemplares del **CAAD** editados hasta la fecha, y eres un suscriptor nuevo, se ha preparado una oferta muy especial para tí. ¡Si pides las seis suscripciones a la vez, en lugar de **7.000 Pts.** tan sólo te costarán **5.000 Pts.** las seis! ¡Si, si, has leído bien, los 20 fanzines, toda la historia del **CAAD**, por 5.000 pesetas! ¡¡No pierdas tiempo en hacer tu pedido!!

PARA EL RESTO DE SOCIOS

Hay que celebrar de algún modo nuestro aniversario, y uno de ellos es rebajar el precio de las suscripciones atrasadas, para que puedas conseguir ventajosamente aquella o aquellas que deseas. La rebaja queda como sigue: Las suscripciones de **1000 Pts.** quedan rebajadas a **750 Pts.**, y las de **1.500** a **1.000 Pts.**. No pierdas esta oportunidad, ya que la oferta durará sólo durante la presente suscripción.

INFORME: AVENTURAS PARA APPLE MACINTOSH

Por... José Angel Alonso

Conozco unas pocas aventuras conversacionales para *Mac*, pero ten en cuenta que la lista no estará actualizada ni mucho menos. Hace 3 años que perdí el contacto directo con el mundillo de *Mac* en la Universidad, que es donde hay un buen movimiento de estos temas, y desde entonces no tengo noticias frescas. Las aventuras son las siguientes:

Deja Vu, 1985, *Icom Simulation Inc*, un disco de 800 K. Ambientada en la época actual, trama detectivesca (debes encontrarte a tí mismo). Muy buena. **Shadowgate**, 1987, *Icom Simulation Inc*, un disco de 800 K. Fantasía y terror dentro de cavernas-mansiones. Muy buena. **Uninvited**, 1985, *Icom Simulation Inc*, dos discos de 800 K. Fantasía y terror dentro de un castillo encantado. Buenísima. Estas tres son sencillamente sensacionales, en particular la tercera, con unos gráficos y unos efectos sonoros fantásticos. Están escritas con el mismo parser. Aprovechan al 100 % el interface *Macintosh*, el manejo se lleva a cabo haciendo ''*clic*'' sobre la acción que deseas realizar en un menú y sobre el objeto que quieres actuar en el gráfico. Es algo parecido (más cómodo) que el moderno sistema desarrollado en los juegos de Lucasfilm, pero sin movimiento y con las descripciones en textos además de en gráficos.

Hotel Caper, 231 K. **Pencils**, 405 K. **Radical Castle**, 348 K. **Space Adventure**, 155 K. **The Village**, 321 K. Estas cinco están escritas con el parser llamado ''*World Builder*'', y realizadas entre 1986 y 1988. Casi todas muestran sobre el escritorio el icono de una esfera terrestre. Suelen ser ''*Shareware*'' y generalmente se puede encontrar alguna de ellas o similar en cualquier colección de software de este tipo. Algunas tienen gráficos y sonidos muy trabajados. Se juega tecleando las órdenes en una ventana de edición, aunque las usadas más comúnmente puedes seleccionarlas directamente con el ratón, en un menú de cortinilla.

Vampire Castle, 1987, 198 K. Está realizada con otro tipo de parser que desconozco. El sistema de juego es similar a los anteriores.

Y aunque no sean aventuras conversacionales ''*puras*'', conozco dos del tipo **RPG**. Son: **Dragones**, 156 K. **Theldrow**, 274 K. La primera es del tipo ''*juego de tablero*''. Te mueves en una cuadrícula con vista superior. La 2ª es tridimensional con vista desde el personaje, tipo **ELVIRA**. En las dos debes definir el tipo y características del personaje al estilo típico de los juegos de rol.

En el tema de los parser estoy un poco más flojo. Sólo conozco dos y no estoy seguro de que sean muy completos, solamente los he visto muy por encima. Son: **Adventure Writer**, 95 K. **Adventure Maker**, 210 K.

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

Jaime Maestro Ruiz

1- MERP: ¿Cómo podría conseguir el juego de rol de tablero **EL SEÑOR DE LOS ANILLOS** con instrucciones en castellano?

Puedes llamar a *VALHALLA* al (96) 374 10 16 y preguntárselo. Lo más probable es que lo tengan.

2- CONSEGUIR AVENTURAS: ¿Cómo podría conseguir, si es que aún se puede, las aventuras para *Spectrum* **THE HOBBIT, SHADOWS OF MORDOR** y **LORD OF THE RINGS**, con sus instrucciones, aúnque estén en inglés?

De primera mano y originales, imposible. De segunda mano, de alguno de los socios del **CAAD** que quiera venderlas, y obtener una copia, de cualquier socio que se avenga a ello.

3- COLABORACIONES: ¿Se puede colaborar en el fanzine, por ejemplo en pasatiempos, chistes gráficos y tal?

Por supuesto. Los pasatiempos son tarea casi exclusiva del nunca bien valorado *Amón*, pero son una sección abierta, y los chistes, gráficos o no, forman la sección ***Retazos de la Aventura***, donde cualquier socio puede incluir su chascarrillo o comentario jocoso.

Francisco Vázquez Valera

1- ELVIRA: ¿Cómo se consigue el anillo de la bruja después de matarla con la sal? Lo he buscado por toda la cocina y no lo encuentro.

Con la sal matas a la cocinera, y ella no tiene ningún anillo. Si buscas el de *Elvira*, lo podrás encontrar en el estanque de las lilas.

Xavier Parcet García

1- TEMPLOS SAGRADOS 2ª parte: ¿Para qué sirve el ídolo dorado? ¿Y el de barro? ¿Para qué sirve la soga? ¿Y las raíces secas? ¿Para qué sirve el orificio con dos salientes a los lados del salón cubierto?

El ídolo dorado no sirve para nada, es un ''*red herring*''. El de barro es el que te abrirá el camino hacia **CHICHEN ITZA**. Con la soga debes atar a la dulce ovejita para llevarla al sacrificio. Con las raíces podrás iluminarte en la oscuridad. En el citado orificio puedes insertar la cabeza de un ídolo con prominentes orejas.

Carlos Hernández Marugán

1- TEMPLOS SAGRADOS 2ª parte: Cuando voy por el *sabke real* y llego a la *ceiba*, una mujer me dice que para pasar debo darle algo muy valioso, pero un mensaje dice que no llevo protección y que estoy muerto antes de poder responder. ¿Qué hago?

Debes llevar contigo dos ídolos, el de basalto, que mantendrá abierto el *sabke* y evitará que la selva se arroje sobre tí, y el de barro, que debes entregar a la

ninfa.

2- DON QUIJOTE 2ª parte: ¿Cómo se consigue la bacía?

Una vez en la barbería, silba.

3- EL FIRFURCIO: ¿Qué come el Firfurcio? ¿Se puede coger la merdurcia de alguna forma?

El Firfurcio come merdurcia... y para conseguirla debes abrir la caja amarilla con el destornillador.

Rubén Moreno Sánchez

1- TEMPLOS SAGRADOS 1ª parte: Tras hacer la balsa, se atasca al intentar meterla en la localidad del cenote. ¿Sirve para algo el cascabel y el cadáver del jaguar?

Por desgracia, debiste hacer la balsa en la misma localidad del cenote, pero no es necesario que empieces de nuevo. Simplemente corta la cuerda que mantiene los troncos de la balsa unidos y podrás entrar los troncos uno a uno. Vuelve a la selva a por otra liana y un cuarto tronco y ya puedes construir la balsa. El cuarto tronco debes dejarlo en la localidad del collar, para amarrar la balsa. El cascabel y el jaguar muerto no tienen utilidad.

Marco Antonio Blanco Navarrete

1- POLICE QUEST II: Me quedo bloqueado nada más empezar, ya que desconozco la combinación de mi "*locker*".

En la guantera de tu coche está tu tarjeta. Si le das la vuelta (*TURN CARD OVER*) podrás ver la combinación.

Ricardo Gallego Conejo

1- ZIPI Y ZAPE 1ª parte: Seguí las instrucciones del **CAAD 16**, cojo al ratón, pero al teclear "*dejar ratón*" en la localidad del elefante no ocurre nada. ¿Qué hago?

Prueba a teclear *SOLTAR RATON.*

Raúl Alvarez García

1- AVENTURAS DEL CONCURSO: ¿Van a pasarse a *PC* (sin emulador) las aventuras ganadoras del concurso de *AD*? Las aventuras de dicho concurso publicadas en la Bolsa, ¿se han pasado al **DAAD**?

No y no. Convertir un programa del **PAW** al **DAAD** es **MUY** trabajoso, y actualmente no hay nadie disponible. Además, no se podrían pasar todas las aventuras, pues las hay de 128 K y realizadas sin **PAW**. Las publicadas en la Bolsa están tal cual las mandaron sus autores al concurso.

Juan Carlos Morales

1- MAPAS: ¿Tenéis pensado publicar los mapas de **Bloodwych** y **Zombi**?

Si dispusiéramos de ellos, no te quepa duda.

2- EL MAESTRO AVENTURERO: Quisiera saber quién es.

Cuando alguien se oculta tras un seudónimo es debido a que no quiere que

se conozca su verdadera identidad... y en su caso he recibido instrucciones concretas de no decir ni pio, además de dejar que rumores y falsas identidades se vayan expandiendo por ahí... lo cierto es que es un chaval a quien encantan los misterios, y no puedo decir más.

3- CRITICA: ¿Qué piensa *AD* de la crítica hecha por *MM* sobre **CHICHEN ITZA**? Entre otras cosas dice que es una aventura que decepciona desde el principio, que los gráficos son un amasijo de pixels y que ni ayudan ni son descriptivos, etc (MM 47, página 34).

Pues te puedo dar la opinión de *Andrés Samudio*... según él, en *MM* han juzgado con el rasero de una aventura animada estilo *Sierra* a una conversacional... lo que demuestra que en *MM* sólo pueden juzgar muñequitos moviéndose y gráficos *VGA* 256 colores. Por mi parte te diré una analogía. Si un conversacional es un libro y una gráfica es un tebeo, lo mejor es no comparar uno con otro, sino ceñirse estrictamente a aquello de que hablamos.

4- AUMENTO DEL PRECIO: Para dar cabida a más temas y hacer el fanzine mucho mejor de lo que es, ¿no crees que sería conveniente subir el precio de la suscripción a 2.000 pts.?

Ya he recibido indicaciones en ése sentido, y es cierto que una cuota de 2.000 pesetas permitiría un aumento de páginas y portadas en color, amén de otras mejoras, pero prefiero que el **CAAD** se mantenga como ahora, a no ser que las sugerencias como la tuya sean mayoría.

Tomás Hidalgo Salvador

1- POLICE QUEST: Tengo los siguientes objetos: *Cadillac keys, Lytton Tribune, Huffman file, trick cane, room key y marked money*. He conseguido 174 de 245. Situación en la que estoy: *He conseguido jugar a las cartas y ganar. Los hombres me invitan a "la gran partida" para más tarde. Entre tanto me aparecen tres hombres, que supongo policías, pero no sé qué hacer con ellos. Más tarde bajo para jugar la partida contra el Angel de la Muerte, gano y me dice que lo siga a su habitación. Al llegar suena el teléfono, se va, vuelve y me mata.* ¿Qué es lo que hago mal? ¿Está el secreto en los tres policías de la habitación? ¿Me falta algún objeto importante?

Una vez te digan la contraseña vuelve a la habitación. Espera hasta que aparezcan los 3 detectives, y pídele un transmisor al de la izquierda. Ahora ya puedes comunicar tu posición, y tus compañeros estarán sobre aviso.

Marco Antonio Moreno

1- CONVERSACIONAL INGLES: ¿Puedes recomendarme algún buen conversacional inglés? Tengo entendido que las aventuras de ése país son muy buenas, y nunca he jugado a ninguna.

Pues esta es una de las preguntas más difíciles de responder que me han hecho en ésta sección... si quieres que llegue a un compromiso entre demasiado antíguas (**Hobbit, Circus**), o demasiada jerga y cachondeo (**Boggit, Big Sleaze**), o con un parser demasiado estricto (**Rebel Planet, Kayleth**) o demasiado difíciles (**Red Moon, Worm in Paradise**) me dejas realmente en un dilema... me

arriesgaré a nombrarte una, pero no creas que es la definitiva en absoluto, cualquiera de las arriba mencionadas te gustará. Prueba con **PRICE OF MAGIK**, de *Level 9*.

César Comín Longas

1- PARSER PARA PC: ¿Podéis recomendarme algún programa para diseñar mis propias aventuras?
Tienes suerte. En la sección de noticias damos la primicia sobre el **SINTAC**, primer parser disponible en castellano. En espera de rumores sin confirmar, este es el único disponible por ahora. En el próximo **CAAD** se revisa a fondo.

Rubén Alberto Aguilera

1- EMULADOR: ¿Se pueden cargar los juegos del emulador en *Spectrum* con cinta o disco?
No. Los juegos en formato del emulador tan sólo funcionan en *PC*.
2- EMULADOR: ¿Cómo carga los juegos el emulador?
De dos modos, desde cinta si es la primera vez que cargas un juego o bien directamente desde un disco o disco duro si ya lo has salvado. Para cargar desde cinta es necesario fabricarse un sencillo cable (tres soldaduras y listo) que se conecta al puerto paralelo del PC y a la clavija del cassette.

Iñigo Izal

1- HISTORIAS DE MEDIALAND 1ª parte: ¿Puedo matar a *Cancerbero* (el perro de 3 cabezas) o simplemente basta con que le dé el hueso?
Puedes usar ambos métodos, aunque con el hueso te ahorrarás un combate muy difícil.

David Suárez Ferreiro

1- TEMPLOS SAGRADOS 1ª parte: ¿Cómo se pasa el jaguar?
Arranca una estaca de la trampa, lánzala fuera, cógela y con ella te cargarás al felino.
2- AVENTURAS AD: ¿Qué ocurre últimamente con *Aventuras AD*?
Pues que se está gestando la **AVENTURA ORIGINAL II**, y créeme, esto es más follón de lo que parece...
3- EMULADOR: ¿Cómo se cargan las aventuras que vienen con él?
Basta con poner tras el nombre del emulador el de la aventura. Por ejemplo, si quieres cargar el hobbit, tendrías que teclear *SPECTRUM HOBBIT*. Entrarías en el menú del emulador y tras pulsar F1 entrarías en la aventura. Te recomiendo que leas y si te es posible imprimas el fichero *SPECTRUM.DOC*, en el que viene especificado el manejo y otros datos de interés.

FEEDBACK 18

Esta sección está dedicada a recoger vuestro parecer sobre el **CAAD**. Podéis votar en las preguntas formuladas más abajo, permitiendo así conocer la opinión de los socios sobre la publicación, y de paso facilitar a los socios un concurso en el que pueden ganar una suscripción gratis.

El proceso es muy simple. En una tarjeta postal respondéis las preguntas, indicáis vuestros datos y la mandáis al **CAAD**. Posteriormente, se escoge totalmente al azar una de las tarjetas, se publica, y su remitente obtiene el premio. Fácil, ¿no? Pues animáos a escribir, que no se pierde nada y sí se puede ganar mucho.

Por cierto, el socio agraciado con una Suscripción gratuita ha sido esta vez agraciada, ya que la suerte favoreció a *Lydia de la Fuente*. Ya sabes Lydia, no hace falta que pagues por la octava suscripción, ya la tienes. Ahora vamos a repasar los resultados obtenidos por el **CAAD 16**.

RESULTADOS DEL CAAD 16

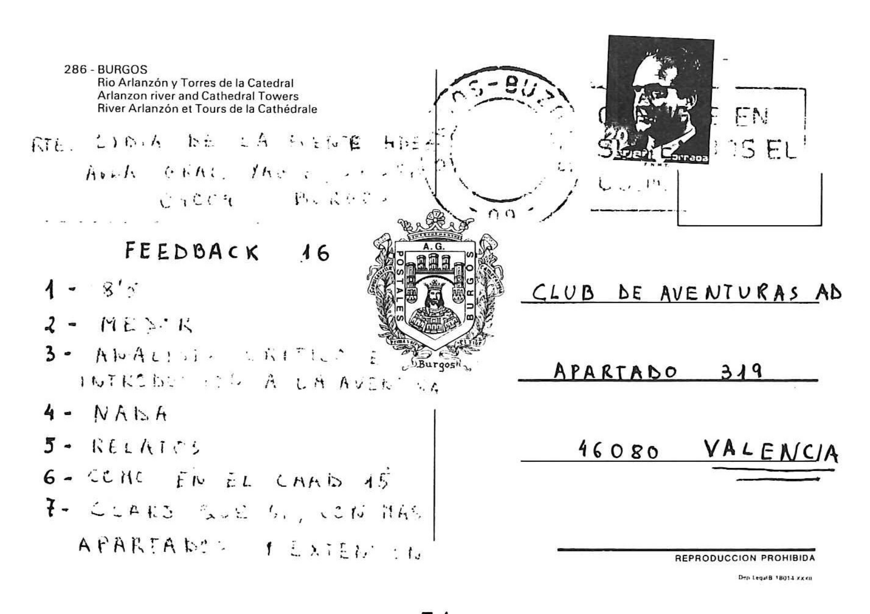
1.- La puntuación media del **CAAD 16** ha sido de *8,2 puntos*. La puntuación más alta emitida por los socios ha sido de 9, y la más baja de 7,5. La más escogida ha sido el 8.
2.- El *43 %* de los socios opinó que la calidad del **CAAD 16** era superior a la del **CAAD 15**. Un *39 %* pensó que eran similares, y el resto (*18 %*) que era peor.



3.- Las secciones que más han gustado han sido el *Comentario de Aventuras*, *El Mundo del Rol* y *La Aventura en Inglaterra*, seguidas de *Introducción a la Aventura*, *Oferta para los socios* y *Preguntas y Respuestas*.
4.- Entre las que han desagradado, destaca la *Programación en Basic*, *Pasatiempos* (como siempre, por la dificultad), *El Mundo del Rol* y la *Aventura en Inglaterra*.
5.- Esta pregunta debe considerarse nula. Os cuestioné si deseabais ver los resultados ''*extensamente o como en el CAAD 15*''. Naturalmente, en el **CAAD 15** venían **EXTENSAMENTE**. Quería saber si preferíais los resultados del **CAAD 15**, comentados más amenamente, o los del **CAAD 16**, esquemáticos y precisos. De todos modos, justo la mitad habéis escogido ''*extensamente*'' y la otra mitad ''*como en el CAAD 15*'', con lo que los comentarios como los del artículo actual serán la norma a partir de ahora. Tan sólo hubo un socio que indicó que prefería los del **CAAD 16**.
6.- Respecto al aumento de tamaño, el *60 %* de los socios prefirieron el actual, un *25 %* desearían un formato mayor, y al resto no les importa, seguirían con el **CAAD** a cualquier tamaño.

CUESTIONES DEL FEEDBACK 18

1.- ¿Cómo calificarías éste número? (0=horrible, 10=perfecto)
2.- ¿Es mejor o peor que el número anterior?
3.- ¿Qué te ha gustado más?
4.- ¿Y menos?
5.- ¿A quién te gustaría ver entrevistado en el **CAAD**?
6.- ¿Qué sugieres para mejorar las secciones que no te gustan?



ANUNCIOS

* Atención coleccionistas; si poseéis un PC vendo las siguientes aventuras conversacionales: **LA ISLA DEL TESORO, PERRY MASON, 9 PRINCIPES EN AMBER, DRAGONWORLD**. El precio de cada una es de 3.000 pesetas, y son originales (discos 5 1/4). Para mandar giro postal o información, escribir a:

Antonio González Bonilla
La Marina, 22
35542 ARRIETA-LAS PALMAS

* Me gustaría ponerme en contacto con aventureros (si son adictos a *Sierra* mejor) de toda España, especialmente con los de Sevilla, con los que me gustaría encontrarme personalmente. También quisiera que alguien me facilitase algún módulo que sea gratuito del **MERP** (algo así como lo que apareció en el **Extra Nº 2**). Pagaría fotocopias y gastos de envío. Mi dirección es:

Marco Antonio Blanco Navarrete
Lamarque de Novoa, 3-1º D
41008 SEVILLA

* Busco persona de Valencia que sepa hacer gráficos con el **PAW**. Deben tener una calidad buena. Para empezar a contactar escribe a:

Sergio Ruiz Alarte
Lucrecia Bori, 2, 7, 2ª
46014 VALENCIA

* Estoy interesado en conseguir los siguientes juegos para el *Amstrad CPC*: **POST MORTEM, COBRA'S ARC, STAR LIVE** y **KE RULEN LOS PETAS**. Los compro al precio que sea (no importa que no sean originales) o los cambio (tengo todas las aventuras de *AD* y todos los **RPG** que existen en el mercado). Podéis escribir a:

Juan Carlos Morales
El Salvador, 11
Arrecife
35500 LAS PALMAS

* Busco socio que tenga la amabilidad de remitirme una copia de la aventura **JOHNNIE VERSO**. Según tengo entendido es de dominio público y no es acto de piratería el copiarla. Podéis escribir a:

David Miera
Antonio Leyva, 71, 8º A
28019 MADRID

* Tengo un par de libros y un interface para el *Spectrum*. Si alguno está interesado, es lo siguiente: Los libros "*ZX Spectrum, qué es, para qué sirve y cómo se usa*" y "*ZX Microdrive*". También interface *Dk'troniks, kempston* y *Sinclair 2*. Y el programa **THE GRAPHIC ADVENTURE CREATOR**, original y con manuales en inglés. Precio total 1.000 pesetas más gastos de envío.

Julio García Ibarbuen
Apartado de Correos 297
Tudela
31500 NAVARRA.

* Quisiera contactar con el responsable de *HISPANIS ADVENTURES*. ¡Es muy importante!

Antonio González Bonilla
La Marina, 22
Arrieta
35542 LAS PALMAS

* ¡¡Ey!! Hay una persona de las canarias, que me escribió pidiéndome el **GAC**, y resulta que he perdido su dirección. Le ruego que se ponga en contacto conmigo, ya sea por medio del Club (en éste apartado) o por medio de una carta. Además estoy interesado en el libro "*Programming your own adventures in Pascal*", el cual está siendo buscado también por otro aventurero.

David Suárez Ferreiro
García Conde, 11, 6º B
33001 Oviedo

* El "*sencillo cable*" que hay que fabricar para el emulador de *Spectrum* resulta para mí un misterio insondable. No me importaría pagar (sin pasarse) si alguien hace el favor de fabricármelo.

Antonio Jara de las Heras
Avd. Madrid, 27, esc.dcha. 7º izq.
23008 JAEN

* Se buscan las siguientes aventuras (no importa el idioma): **Hobbit, The Adventure, Enchanted Island II, Snowball, Erik the Viking, Dracula y Jack the Ripper (CRL), Red Moon, Terrormolinos, Sherlock, Robin of Sherwood, Lord of the Rings, Gremlins, Seas of Blood**. Todas en versión *Spectrum*. Si tienes alguna de ellas llama al *(927) 22 78 88* o bien escribe a:

García Hurtado
Rodríguez Moñino, 3, 5º E
10002 CACERES
No lo dejes para mañana...

* Vendo ordenador *Commodore C-64* con unidad de disco 1571, discos con juegos, todo en buen estado, y unos 50 juegos en cinta por 35.000 Pts. , o lo cambio por *Plus 3* con discos de aventuras. Interesados escribid a:

José Mª Roca Mena
C/ Molino del Pato, 13 - Bajo
29620 - TORREMOLINOS (Málaga)

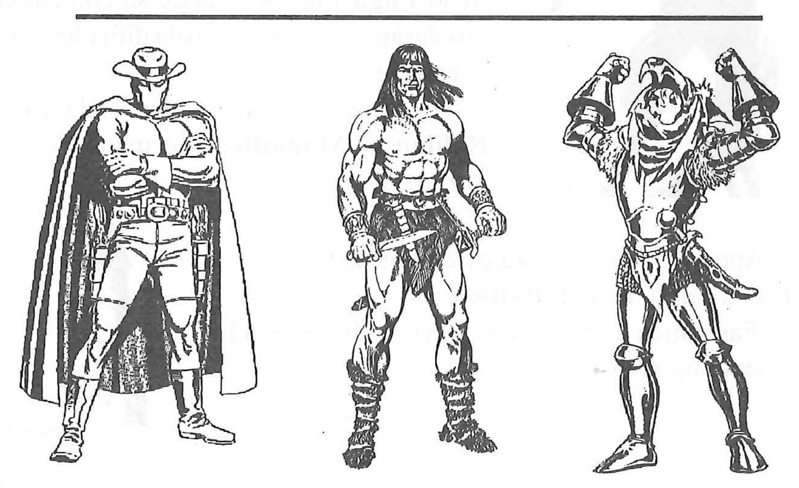
* Compro el libro "**DIOS EMPERADOR DE DUNE**", de *Frank Herbert*, de la desaparecida editorial *ULTRAMAR*. Imprescindible en perfecto estado. Escribid a:

Pedro Francisco López
Apartado de Correos 40
46113 - MONCADA (Valencia)

* Si algún socio tiene un *Commodore Amiga* y no lo utiliza para programar, le compro el disco y el libro del *AMIGA BASIC* (el que regalan al comprar el ordenador). Pago por adelantado o contra reembolso. Máximo 4.000 Pts. (disco y libro) o 2.500 Pts. por le libro únicamente. Por favor, escribir a:

Juan Carlos Morales
C/ El Salvador, 11
ARRECIFE DE LANZAROTE (Las Palmas)

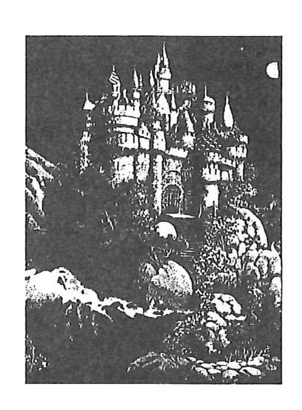
* **FÉ DE ERRATAS**: En el anuncio de *Francisco Bretones* aparecido en el anterior **CAAD**, por un desliz no se indicó la versión correcta del **Workbench** de su *AMIGA*. Es la ***1.3***, y no la ***1.2*** como apareció.



Ellos ya están pendientes de su salida ...
Será el no va más ...

El No. 19

Y EN EL PROXIMO CAAD...



- Extenso informe sobre la nueva mega-creación para *PC* de *Carlos Sisí* con su **DAAD** ampliado por él mismo. Gráficos *VGA* 256 colores, sonido tarjeta *Sound Blaster* y muchas otras novedades.

- Revisaremos a fondo el nuevo parser para *PC* **SINTAC**, realizado por el veterano socio y redactor del **CAAD** *Javier San José*.

- Comentario de las aventuras **La Isla del Tesoro** y **Palace Hotel**.

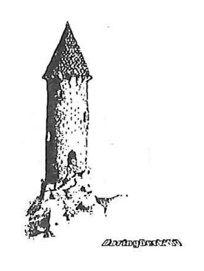


- Comentario de **Sim Earth**, **Eye of the Beholder** y **Civilization**.

- Solución extensa de **King's Quest I** para obtener el 100 % de la puntuación.

- Los chicos de *Peñazo Soft* nos contarán su parecer sobre su aventura **El Arte de la Fuga** y la filosofía de su compañía, y nos darán su opinión sobre la dificultad de las aventuras.

- Seguiremos con las andanzas de **Refilón el Magnífico**, de mano de *Paco Zarco*.



- Aprovecharemos para ofreceros una entrevista con él (con *Paco*, no con **Refilón**...).

- Fantástica noticia. La sección del emulador experimenta un enorme cambio...

